

渡辺明夫アニメーションデザインワークス

# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

BAKEMONOGATARI

THE WORLD GOO ONLY KNOWS

PRETTY RHYTHM - AURORA DREAM

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOHKO

THE SOUL TAKER

NURSE WITCH KOMUGI-CHAN MAJIKARUTE

MAGICAL KANAN





9784758012584

ISBN978-4-7580-1258-4

C0076 ¥2381E



1920076023811

株式会社一迅社

定価: 本体2,381円+税

©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト

©若木民喜/小学館・冢とし神駆け魂隊・テレビ東京

©TOMY/syn Sophia/テレビ東京/PRA 制作委員会

©庄司卓・非石沢貴士・奥川書店/ヨーコプロジェクト・テレビ大阪

©タツノコプロ/「The SoulTaker」制作委員会・WOWOW

©STP・タツノコプロ/むぎむぎ団

©2004 Teres/まじかるカナン制作委員会

AKIO WATANABE  
A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S



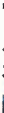
夏  
一  
邊  
明  
夫  
の  
サ  
イ  
ワ  
ー  
ク  
ス

夏  
一  
邊  
明  
夫  
の  
サ  
イ  
ワ  
ー  
ク  
ス

夏  
一  
邊  
明  
夫  
の  
サ  
イ  
ワ  
ー  
ク  
ス

夏  
一  
邊  
明  
夫  
の  
サ  
イ  
ワ  
ー  
ク  
ス

夏  
一  
邊  
明  
夫  
の  
サ  
イ  
ワ  
ー  
ク  
ス



# 渡辺さんのデザインには いつ見ても“新しさ”がある!

『化物語』『魔法少女まどか☆マギカ』の  
**新房昭之**監督**絶賛!!**

「神のみぞ知るセカイ」  
描き下ろし  
ピンナップポスター付き!

『化物語』『神のみぞ知るセカイ』など  
人気アニメーター渡辺明夫が手掛けた  
アニメーションキャラクター設定をコメント付きで収録!  
キャラクター設定の他、各作品のイラストも厳選収録した、  
渡辺明夫のデザインワークに迫る一冊!



描き下ろしピンナップポスター付き!

一迅社



収録作品 『化物語』『神のみぞ知るセカイ』『プリティーリズム・オーロラドリーム』『それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』  
『The Soul Taker ~魂狩~』『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』『まじかるカナン』

渡辺明夫 アニメーションデザインワークス

©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト  
©若木民喜/小学館・落とし神駆け魂弾・テレビ東京  
©TOMY/syn Sophia/テレビ東京/PRA 製作委員会  
©庄司卓・赤石沢貴士・角川書店/ヨーコプロジェクト・テレビ大阪  
©タツノコプロ/『The SoulTaker』製作委員会・WOWOW  
©STP・タツノコプロ/むぎむぎ団  
©2004 Terios/まじかるカナン製作委員会

# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

BAKEMONOGATARI

THE WORLD GOD ONLY KNOWS

PRETTY RHYTHM - AURORA DREAM

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOHKO

THE SOUL TAKER

NURSE WITCH KOMUGI-CHAN MAJIKARUTE

MAGICAL KANAN



AKIO WATANABE  
A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S



復

迎

明

夫

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子

子





渡辺明夫アニメーションデザインワークス

AKIO WATANABE  
A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S



003



化物語

BAKEMONOGATARI

019



神のみぞ知るセカイ

THE WORLD GOD ONLY KNOWS

041



プリティリズム・オーロラドリーム

PRETTY RHYTHM・AURORA DREAM

055



それゆけ!宇宙戦艦ヤマト・ヨーコ

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOHKO

087



The Soul Taker ~魂狩~

THE SOUL TAKER

133



ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて

NURSE WITCH KOMUGI-CHAN MAJIKARUTE

163



まじかるカナン

MAGICAL KANAN

172

インタビュー

INTERVIEW

# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

01

化物語

@AKIEMONDIGATARI

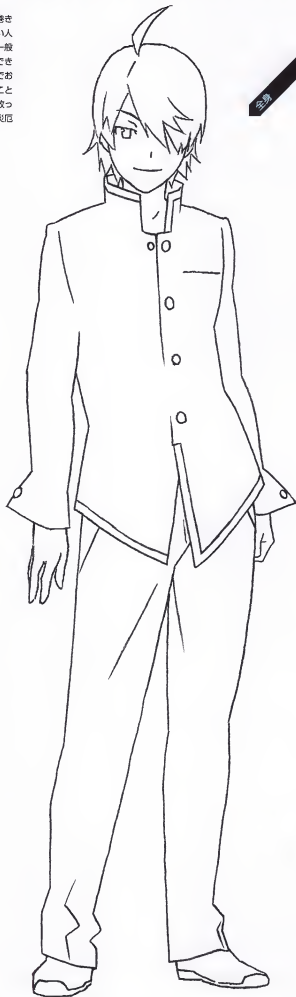


## 阿良々木暦

「リアルな表情にも堪えられるキャラ」

## PROFILE

私立直江津高校3年生。春休みにとある事件に巻きこまれ、吸血鬼となる。忍野という怪異に詳しい人間の助けで人間に戻れたものの、身体能力が一般人よりも向上している。他人のポケをスルーできないツッコミ体質だが、本来の人となりは真摯でお節介焼き。とくに、自身が怪異の被害者であることから、妖怪や怪奇現象に悩まされる者を見ると放っておけない。そうしてつい齒を突っこんでは災厄に見舞われるはめに。



## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫]

新所監督の作品における全身絵については、基本的にシルエットが重要なので、シルエットが映えるようなデザインや立ち方を特に意識しました。暦に関しては最初に描いたものがリアルすぎたので、二稿、三稿を経て今のかたちになっています。暦のデザインを修正する上で特に要求されたのは「アニメ的なキャラ」でありながら「リアルな表情にも堪えられるキャラ」という発注で、そのふたつを両立し得るラインの見極めが難しかったですね。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

デザインは、原案のVOFANさんの絵の特徴を意識しつつ進めました。例えば、VOFANさんのイラストのちよっと跳ねている毛を見て、「これをアホ毛にしちゃえ」という感じに。表情では、前髪で片目を隠したのは、割と思い切った所かもしれないですね。最初は隠れていなかったんですが、試しに隠してみたら監督の評判もよくて、「じゃあ、いっそのこと隠れてもいいか」ということで、今の形になっています。

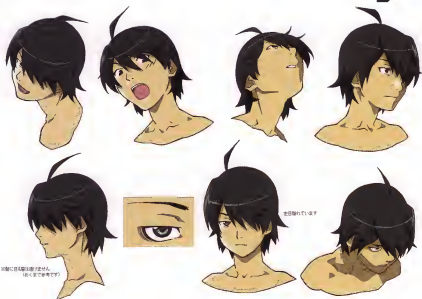


身長は165cmとさほど高くはなく、体格も平均的。頭頂部のアホ毛と左目にかぶる前髪が特徴的。普段には、寝癖みの事件で受けた傷跡が残っている。

髪・肩線



表情集



※瞳の色は緑色(左目)・赤色(右目です)

※髪の色は黒です

顔面



★ 目、まゆは、  
前カミにかけません。

左目かくしませ。

目、少しうろた...

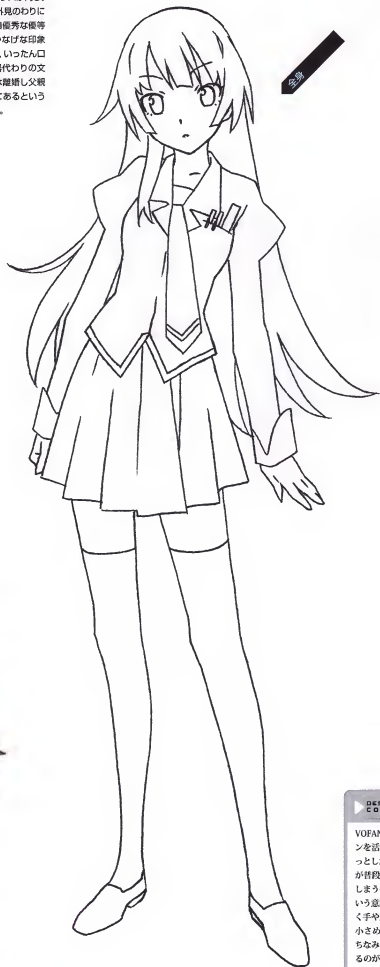
阿良々木 暦  
あ 55 せ 二五九

# 戦場ヶ原ひたぎ

「重要ポイントは、下まつげ！」

PROFILE

私立東江津高校3年生。原とは3年間クラスが同じ。病弱で学校を休みがちのため、端麗な外見のわりに目立たない存在。中学まで明るく成績優秀な優等生だったが、高校入学後に現在のほかなげな印象に変貌した。他人との交流を苦手とし、いったん口を開けば辛辣な前置き発言が噴出、凶器代わりの文房具を無効に隠し持っている。両親は離婚し父親とふたり暮らし。不和の起源が自分にあるという思い込みから怪異を招き寄せてしまう。



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

VOFANさんのイラストのスマートなラインを活かさなければと思い、全体的にすらっとした印象になるよう意識しました。私が普段通りに描くとちょっとムッチリしてしまうので、スマートな絵も勉強しようという意識で描きました。普段なら大きく描く手や脚を、割と最近の流行といえますか小さめに、スマートな感じにしています。ちなみに原作的ひたぎは、自分の脚を見せるのが癖というキャラクターですけど、スカートはあえて短めにしています。

目まわりの作画者 VOYAN 氏制作 [渡辺明夫]

表情のポイントとしては、普段あまり福かないまっつげを描いています。VOYANさんの「下まつげを女の子に描くと可愛い」という重要ポイントがあるらしく、意識して下まつげを描いてみました。ちなみにこれはごぼれ話ですが、彼女の胸ポケットに入っているペンと定規は、原作のイラストをよく見ると実はホチキスなんですよ。いただいた資料を見た時に、ホチキスの線がペンに見えてしまい、結果的にペンになってしまいました(苦笑)。

引き締まった腰やスラリと長い脚など全体に線の強いイメージだが、瞳は力強く凛々しい顔立ち。髪は、前後とサイドを大胆にカットしたロングストレート。

- ・15cm モノタシ
- ・シニアペン
- ・ホチキス



髪・脚線

顔面



★ 目、まゆ毛、新カニにおけさせ。

ツリ目  
目のUP

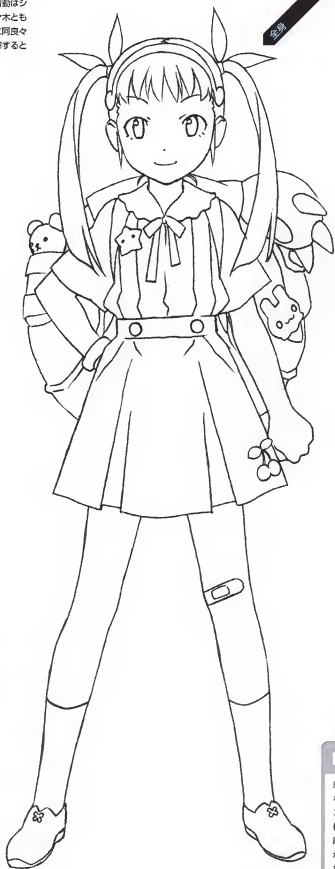
単場ヶ原  
ひたぎ  
表情。

## 八九寺真宵

「子供らしさをアピールする容姿と小物」

## PROFILE

小学5年生。とある怪異が原因で街を彷徨っていたところ、阿良々木と出会う。まだ子供ながら、言葉遣いや礼儀作法がしっかりしている早熟な女の子。舌足らずな喋り方をするが、頭の回転は早く、大人顔負けの口巧者。幼気な容姿の割に、その行動はシニカルで、目上相手にも遠慮がない。阿良々木ともよく衝突しており、たいていは口論の果てに阿良々木がセクハラに及び、真宵が噛みつきで反撃するというのがお約束となっている。



## DESIGNER'S COMMENT [波辺明夫]

原作の絵にある要素は全部拾いつつ、好きなようにできる部分は手を加えてデザインをしています。小物関係については、子供らしさをアピールするアイテムです。普段は町を駆け巡ってコケたりしているのかな……といった想像力がかきたてられればと思い、バンソーコーをつけたりしています。ちなみに最初は、原作のイラストを見た時のイメージでキュロット姿を描いていましたが、チェックが入りスカートに変更しています。



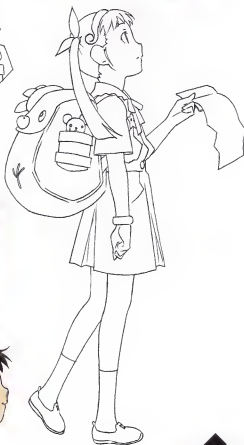
DESIGNER'S  
COMMENTARY [渡辺明夫]

原作の文章では「前髪が眉毛につかないくらい短い」という風に書かれていたので、髪は長くなりすぎないように心がけていました。でも、短すぎても可愛くないので、そのあたりのバランスを取るのが難しかったですね。リボン、ツインテールはもちろんシルエット的に重要かと思いますが、あとは、小物も新原監督の作品においては「調」でカメラを振られる重要なアイテムになることがあるので、なるべく注意し入れるようにしています。



長い髪をカチューシャとリボンでまとめたツーサイドテール。純真さと利発さが織り合わさった表情のなか、口元の八重歯が素晴らしい印象を引き立てる。

原・野原



★目、まゆは、  
前カマに付かせた。

八重歯は  
まい真歯

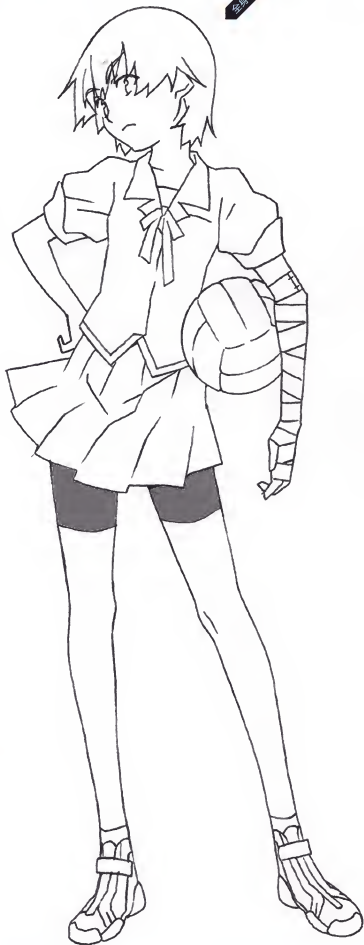


原画

# 神原 駿河

「目と太い眉を強く意識した『ツボッ』」

全身



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫]

個人的にはショートカットの活発な女の子が「ツボッ」なので、描きやすかったですね(笑)。デザイン的には、スパッツをはいているのでスカートは極端に短くしています。ちなみに、駿河はバスケットボールをやっているんですけど、この全身絵ではバレーボールが描いてあります(笑)。あとは左手の指が出ていますが、途中から指先まで包帯で隠れるよう修正がされています。本編をよく見ると、そういうシーンが見つけられて楽しいかもしれないですね。

PROFILE

私立徳江津高校2年生。バスケットボール部のキャプテンにしてエース。ひたぎとは同じ中学の先輩後輩関係で、ともに運動部に所属しており、「ヴァルハラコンビ」と呼ばれていた。命名は駿河自身。ボーイッシュな外見と快活明朗な人柄、観察としての言動などから女子生徒にもファンが多い。その一方、実は百合趣味な上にポーズラブ好きという趣味の持ち主。怪異に関わってしまったことが原因で、腕に包帯を巻いている。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情のポイントは眼力が強いキャラなので、目と太い眉を強く意識しました。髪型は、やっぱりロングよりもショートを描く方が好きですね。私がデザインする時は長くても髪の本が細かくならないよう、なるべく大きな塊にしています。その他では、ちょっと変わった感じのスニーカーを履かせたいと思い、オリジナルでデザインしています。ただ、線が増えしまうとアニメーターさんが描きづらくなるので、ロング時は極力省略するようにしています。

★左リデ  
ホライ  
ゆんべど封



★スニーカーUP時

スカート下のスパッツや足元のバスケットシューズなど、スポーツ少女らしい服装。力強い眉毛や短い髪には、使役でボーイッシュな人となりが見られている。

髪型



表情

髪型



まゆ毛ない。

目UP時

## PROFILE

中学2年生。整った顔立ちと控えめな佇まいから、清純な雰囲気を感じさせる美少女だが、本人は注目を浴びるのが苦手。内向的で口数も少なく、見知らぬ相手とは視線も合わせられない。小学生の頃、藤の妹の月火と同級生になり、その縁で藤とも知り合う。藤の中学入学を境に会う機会は減ったが、いまだに彼のことを「お兄ちゃん」と呼び慕っている。蛇の怪異に悩まされていたところ、久しぶりに藤と顔を合わせ、助けを求めたことに。



「重要ポイントは、帽子のかぶり方」

DESIGNER'S  
COMMENT 渡辺明夫

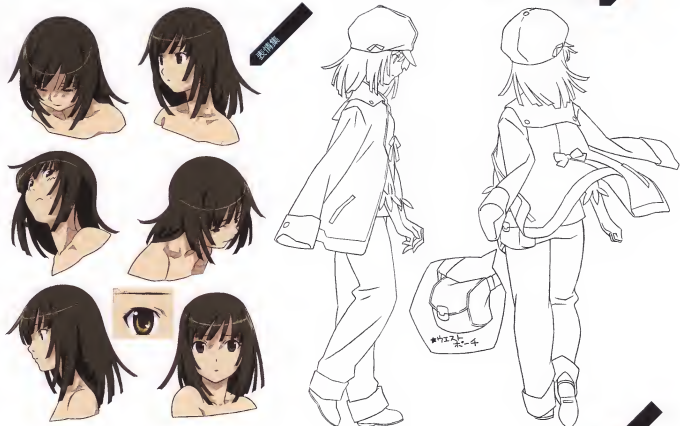
デザインは原作のイラストから徹らませた感じですが、シルエット的にちょっと子供体型なのは私のクセが出ているかもしれないですね(笑)。初めに描いたものから変更したのは、講談社さんからチェックいただいた「帽子を深くかぶらせる」という所です。そこが重要な所だったので、本編でも常に深くかぶらせて、両目が丸々見えな感じにしています。そういうところで、恥ずかしがり屋というか、「あまり自分に自信がない感じ」というのが出せればよ。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情は自信なげでアンニュイな雰囲気統一して描いています。自信かない表情をするキャラは、普通たれ目の場合が多いかと思いますが、垂しはつり目にしています。つり目だけれども眉がちょっと下がっている感じにして、自信がない雰囲気を出しています。あとは小さめの口がデザイン上のポイントですね。髪型は、「切り絵と言うか折り紙を切ったようになると可愛いかなぁ……」と思って、現在の髪型にデザインしてみました。

阿良々木と再会した際の振返、他人と視線が合わぬよう帽子を目深にかぶっている。内省的な性格から来る憂いを帯びた表情が、響けな麗しさを際立たせる。

髪、服装

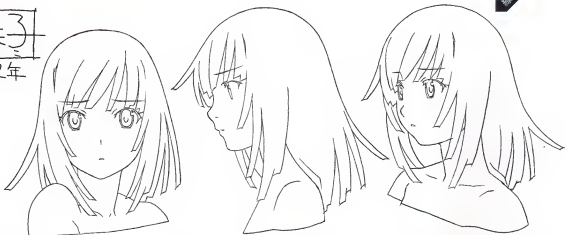


顔

千石撫子  
せんとく せんとく  
中学二年



目、おしり目。



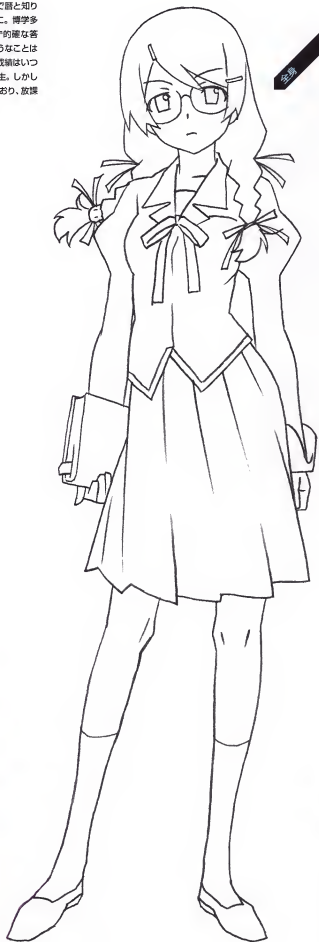
★表情いつも  
アンニュイ...



★目、まゆは、  
前カミにまかせん。

PROFILE

私立江津南校3年生。夏のクラスメイトでクラス委員長。3年の春休み、とある事件が縁で藤と知り合い、以後、なにかと親しく話しあう仲に。博学多識で様々な情報に通じ、藤の質問に必ず的確な答えを返すが、それを愚に差せたり誇るようなことはない。人となりは清純潔白で温厚篤実、成績はいつも学年最上位と、非の打ち所のない優等生。しかし一方で、家庭内では深刻な問題を抱えており、放課後や休日は家にいないようにしている。



「いかに描きやすいメガネキャラにするかを考えました」

羽川翼

DESIGNER'S COMMENT [ 渡辺明夫 ]

原作のイラストから膨らませたデザインです。私のイメージでは体格はがっちりしているという感じでしたが、初めに描いた設定では胸を小さめに描いていたので、そこだけ講談社さんから「胸を大きくしてください」とチェックをいただきました。本編では設定より、もっと大きくなっていますが、あれはディレクターの尾石さんの趣味です(笑)。あとは、先ほど言ったような「間」でカメラを振るためのアイテムとして、ネコを模った髪留めをつけています。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

メガネキャラは、やはりメガネを描くのが難しいので、いかに原画さんが描きやすいようにするかを心がけました。ただ、省略はしつつも、ちゃんとそれらしく見えるようには気を付けています。あとは、おさげに付いているリボンの付き方がちょっと面白いかなと思います。おさげに二つ結び目があるんですね。ちなみに僕は社内では一番人気があったんですよ。尾石さんも僕が一番好きだったのか、リメイクがかなり多かった気がします(笑)。

リボンとヘアピンでまとめられた髪やヒザ丈のスカートなど折目正しい人物と若者の格好。一方、表情豊か、本職の業利な雰囲気とは異なる、親しみやすさが目立つ。

原画



表情集

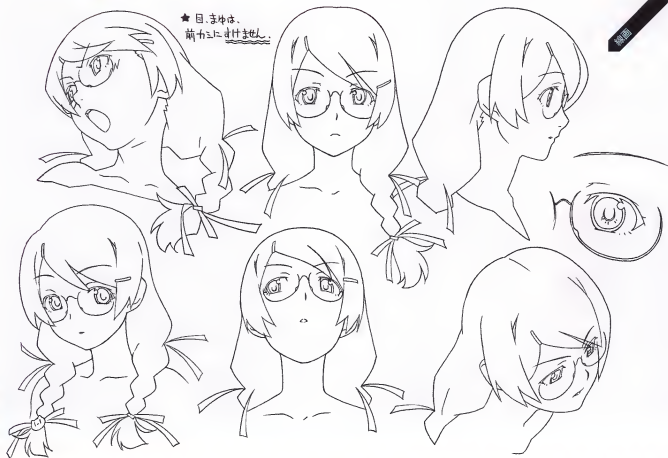


リボンとヘアピン

スカート長め



原画



★目、まゆは、  
前十字に付ませば。







ヒザハットキャンペーンイラスト



雑誌掲載(月刊アニメージュ)

# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

02

神のみぞ知るセカイ

THE WORLD GOD ONLY KNOWS



エリュシア・デ・ルート・イーマ

「漫画の完成度を活かしたキャラ作り」

PROFILE

地獄の異界法治国棟東支那に所属する新悪魔の少女で、駆け碇(心のスキマをつき女性に取りつく邪な魂)討伐隊に任命され人間界へ派遣される。純朴で前向きな反逆、そっかしいところがあり、仕事場では落ちこぼれ扱いで、ずっと掃除係をさせられていた。人間界に来た際も「落とし神」とあだ名される桂馬を本当の神様と勘違いし、駆け碇探索に巻きこむことに。人間界では「桂木エルシィ」と名乗り、桂馬の異父妹を装っている。

登場



▶ DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

エルシィに関しては、肉付きがいいというか、お母さんみたいというか(笑)。ちょっとムッチリした感じを意識しています。漫画の完成度が高いのでキャラクターがつかみやすく、あとは作画の前・後半での絵柄の変化をひと通り見た上で、その中の平均的なラインを出すという作業を進めた感じですが、原作の若木先生からのチェックも「顔のアクセサリーのドクロを、もう少し大きくしてください」という修正が入ったぐらいでした。



初期  
デザイン  
カクシ  
カクシ  
カクシ

エリキ

初期デザイン

初期段階から原作のイメージを見事に再現。目元や髪形など、顔立ちに若干の違いはあるものの、最終デザインと比べてもほとんど遜色なし仕上がり。



最終デザイン



えりき  
表紙

明るく脳天気だけど、落ちこみやすく羨ましい。そんな両極端な性格をあわせ持つエリキ。描き起こされた表情集には、彼女の二面性がよく表れている。

最終デザイン



えりき  
表紙

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情のポイント、やっぱり目と眉の角度が重要ですね。この「目がトローンとした感じが可愛い」と思い、意識して描かせていただきました。あとは、漫画の絵をどの角度から見てもつつまが合うようにする作業が大変でした。漫画では、コマによって髪型を微妙に違ったりするので、「このキャラクターの、この髪はこうです」というようにアニメ用の基本になる形、統一されたデザインを作って、作業を進めていきました。

## PROFILE

冥界法治省極東支那「駆け廻隊」討伐隊極東支部第32地区長。悪魔学校を主将で卒業した才女で、容姿・実力共に優れている。プライドが高いため、他人の前では無言にふるまえないが、性格は真面目で勤勉、周りへの気配りにも長けている。エルシィとは学生時代の同期生で、性格は正反対だが親友の密着。任務当初は別の地域で活動していたが、人間界で再会後は、なにかと理由をつけては桂馬やエルシィのもとを訪れるようになる。

AND WATANABE  
ANIMATION  
DESIGNWORKS

CHARACTER 02

# ハクア・ド・ロット・ヘルミニウム

「ツンだけど可愛い感じを意識しました」



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

個人的に、とてもいいキャラだなと思います。ちょっとツンな感じもいーですし、服装のデザインもいーですね。原作ファンの期待を根切らないよう、デザインも原作のイメージを損なわないように気を配りました。ポイントとしては、腕にしても脚にしても、スマートでスレンダーなイメージを活かした感じ。ちなみに、背景の設定については漫画にもなかったため、若木先生に新たにデザインを描いていただき、そこから描き起こしています。

ラフ



完成

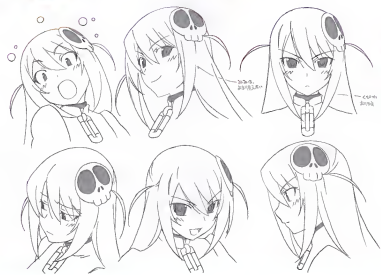


やや粗身ながら均整のとれたスタイル。エルシィに比べ服装や小物にも凝ったデザインが採用されており、エリートらしい格調の高さが感じられる。

表情集



顔面



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情に関しては、ツンだけ可愛いという感じを強く意識しました。目つきはキツい感じもありますが、実際はそれほどツンなキャラではないので、ツンとデレの度合の調整が難しかったです。「このキャラは表情のつけ次第で、キャラクター性が大きく変わっちゃうなあ……」という事は強く感じていたので、ファンの期待を裏切らないようにというプレッシャーがありましたね。

## 桂木 桂馬

「スマートさを意識したキャラ作り」

袖の寸を短くした

## PROFILE

私立舞島学園高校2年B組。ギャルゲーを愛し、人生のすべてをゲームに捧げている。並外れた記憶力と知性の持ち主だが、「現実（リアル）はクソゲーだ」と公言し、ゲーム以外のことには無関心。傲慢で協調性に欠けることから、学校ではずっと孤立していたが、エルシィとの出会いを境に少しずつ他人と関わるようになる。累計プレイ本数5千本超、1万人以上のヒロインを攻略しており、ネット上では「邪とし神」の異名で知られる。



## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

桂馬は若木先生が一番大事にしているキャラだったので、相当気を使いました。全身の絵もとにかく格好悪くならないよう、スマートな感じになるよう強く意識しています。あとは、どの作品にも言えることですが、「アニメーターさんが描きやすいように」ということを意識して描いていましたね。その他では、ひと所だけ垂れている髪ぐせがポイントです。



最終画に比べると、瞳がやや大きめに描かれており、少年らしさが強調されている印象。後制部分のぐせ毛も、正面から見ると少し下位置になっている。



初期ラフ

UP時

外膝  
圍

上げき



タクト  
ロングアサヒは、  
牛革製はこれ位  
はじめて、少しも愛おしみにて



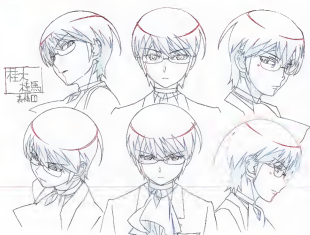
一歩くせ  
後制

立ち癖は植原が通う舞臺学園高校の制服。完全インドア派なので華奢な体型。自ら他人と関わろうとしない植原は、クールな表情をしていることが多い。



後制

初期



植原  
タクト  
初期

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情集については、目付きや表情を強く意識しました。あまりリアルでなくても、種別っぽくもなりすぎないようなバランスを意識しています。最初のクールな時は、恰好よく見えるように描いています。ちなみに掲載されている初期ラフは、プレゼン用のものです。ちょっと子供っぽくなりすぎたので、そこから顔やあごのラインをスマートな形に修正して、現在のデザインに落ち着きました。

# 高原 歩美

「スポーツ少女と可愛らしさ」

神のみぞ知るセカイ

原案

作画

ショートカットにピンクのカチューシャが特徴。またどぎのパンソウコウも、つねに全力疾走で障害をモノともしない彼女のチャームポイントと言える。



PROFILE

私立舞島学園高校2年B組。快活な人柄でクラスメイトからの人気も高い。身体を動かすことが好きで、所属している陸上部でも真面目に練習を重ね、2年の始めにはハードルの選手に選ばれたほど。ゲーム好きでリアル嫌いな桂馬とは犬猿の仲だったが、自身に取らぬ嫌いな駆け廻を除いてもらって以来、不必要に毛嫌いすることはなくなった。駆け廻関連の記憶は失われているが、桂馬に対する好意は、まだおぼろげに残っているようだ。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

歩美はスポーツ少女なので、筋肉質とまではいかないですけど、腿も太くてがっちりとした体格を意識しています。この膝のパンソウコーは、原作に元々あったのかな？ ちょっと覚えてないですね。もしかしたら私が勝手に描いたのかも知れないですよ(笑)。表情については、とにかく可愛くしようと意識していましたね。目はややつり目がちに描いています。

## 青山美生

「純粋なツンデレキャラ」

神のみぞ知るセカイ



全身



全身



表情集

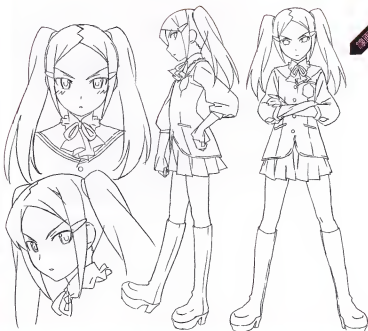


小柄、つり目、ツインテールとある意味、わかりやすい外見。作中で性格が評したように、「ツンデレ」キャラの要素をつめこんだ設定といえる。

## PROFILE

私立神島学園高校2年A組。かつては大富豪・青山中央産業の社長令嬢として何不自由ない生活をしてきたが、1年前に父が死に生活環境が激変。現在は安アパートで独り暮らしの日々。気位が高く、奢落にもくじけぬ気丈さがある反面、「社長の娘としての誇りを忘れない」という父の言葉を取り違え、豪奢な暮らしを装うため浪費を繰り返していた。桂馬によって駆け落ちを遂げて以後は、心機一転し質素な生活を営むようになった。

髪型



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

美生は純粋なツンデレキャラですね。ツインテールで金髪というツンデレキャラの記号がばっちり入っているので、キャラクターがつかみやすかったです。デザインのポイントは、小柄だけれども厚底ブーツを履いていて脚が長く見えるという、そのあたりのバランスですね。あとは、髪分け目のジグザグは割と好きなデザインですね。分け目をまっすぐにするのはなく、あえてジグザグにしたら面白いかかと(笑)。

# 中川かのん

「アイドルらしさと触覚がポイント」



画の上で整えたショートカットと、頭の後ろの大きな黄色のリボンが印象的。また、ほぼとびざあたるスカート丈は、ほかのヒロインたちに比べやや長め。

**PROFILE**

私立舞島学園高校2年B組。現役の女子学生アイドルで、3人グループの一員としてデビューし、のちにソロ活動に移行。デビュー当初は長髪にメガネという地味な容姿から今ひとつな存在だったが、イメージチェンジし人気爆発。一躍トップアイドルに。他人の評価に過敏で、普段は陽気なキャラで通っているが、じつは落ちこみやすい性格。アイドルとしての自信が揺らいでいた際、駆け出しに取り憑かれ、危ういところを桂馬に救われる。



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

かのんは割と胸や腰が大きくて、体型的にはエルシィに似たイメージですね。髪の色もピンク色で、いかにも「アイドルの女の子」という感じでとてもいんじゃないかと思えます。あとは、特徴的な触覚が好きですねえ(笑)。でもこの触覚は、動く時にどう透すか、横を向いた時にどういう風に揺るかというところに悩みました。邪魔にならないようにしつつ、特徴としていかに活かしていくかを考えています。

## 汐宮栞

「黒目がちなおっとりキャラを意識しました」



髪色

黒で整えられた前髪、長いスカート丈など、じつに模範的な姿で立ち、胸の前での覚えである本を抱きしめたポーズにも、彼女の特徴がよく表れている。

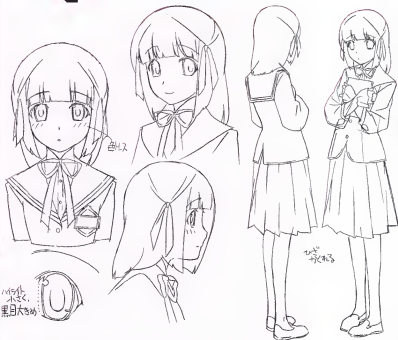
表情



髪色



顔色



## PROFILE

私立舞高学園高校2年C組、図書委員。口下手な上に、笑を使わずな性格のため、伝えたいことがあっても、それを上手く言葉にできない。そんな彼女にとって自分だけの世界に没れる読書は、唯一にして最大の趣味であり、図書室を憩いの場所としている。ただ彼女自身、心の奥底では他人とのコミュニケーションを望んでおり、その悩める心のスキマを駆り破られる。性格に救われて以後、引込み思案な性格にも変化が現れる。

## DESIGNER'S COMMENT [波辺明夫]

栞は内気なキャラクターという設定だったので、黒目がかちで、おっとりした感じにまとめました。おっとりしたキャラクターを描く場合、私は目と眉毛の間をあけて、ホワーンとした感じにするのが好きなんです。でも、眉毛の積置を上げすぎると、髪の毛に隠れてしまうんです。毛の色が黒色でなければ大丈夫なんですけれど、顔みどころです。あとは、やっぱりこういうキャラクターはスカートは長い方が都合なので、少し長めにしています。

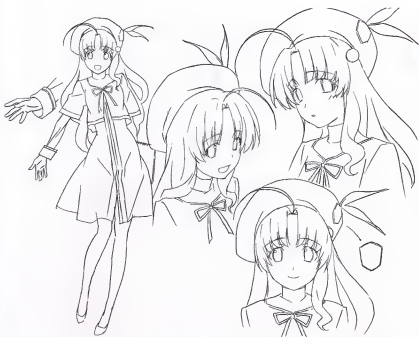
波辺明夫  
黒目大助



髪、顔、服装と、すべてが青を基調にした色合い。他のキャラとの差を確立したことで、ゲームのキャラであることが視覚的に印象づけられている。

PROFILE

劇中で桂馬がプレイしている携帯ゲームのひとつ、「くれよん」に登場するヒロイン。件のゲームが、発売延期を重ねた挙句、内容もバクだらけで、のちに「伝説のクソゲー」と呼ばれるほどの問題作であったことから、ほとんどのプレイヤーは彼女との恋を断念した。そんな中、すべてのギャルゲーを愛する桂馬だけは諦めることなく挑戦を重ね、無限ループの罠を潜りぬけ、ついに幻と言われるエンディングにたどりついた。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

空は劇中のゲームに登場するキャラクターですね。原作でも登場するコマが少なかったのですが、一応アニメ用にデザインを起こさせていただきました。このキャラについては原作でも絵が少なくなえに願うくらいまでしか描かれていなかったような気がします。ですので、細かい部分に関しては割と自由に描かせていただきました。

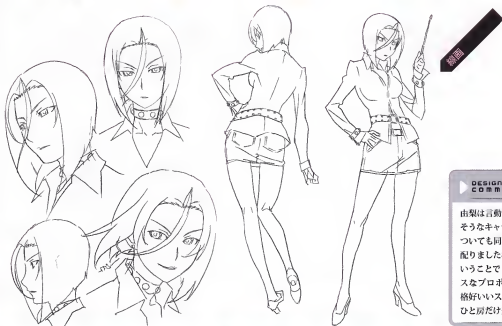
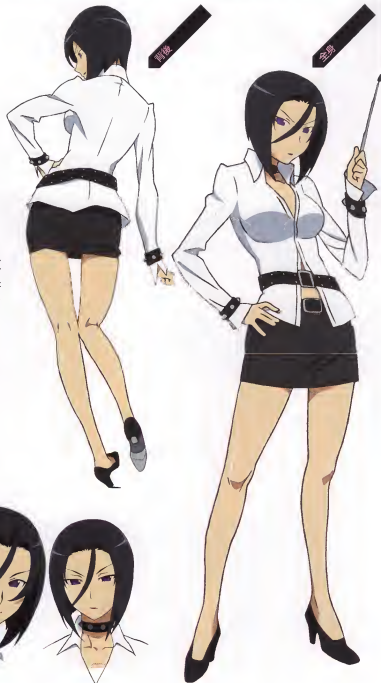
## 二階堂 由梨

「悪そうに見えない格好いいスタイル」

## PROFILE

私立翔鳥学園高校2年B組の担任。担当科目は国語。口調や態度はかなりぞんざいで、見た目のキツイ印象どおり、素行の悪い者には体罰も辞さない。荒事にもかなり慣れているようで、そこらの不良学生など数人まとめて叩きのめしてしまうほど。その一方、他の教師に比べ考え方が柔軟で、生徒からの人気は高い。桂馬の授業態度に眉をひそめてはいるものの、無理矢理矯正しても無意味と判断しているのが、静観を決めている様子。

演出の洒落な印象をはじめ、黒のハイヒール、手にした教鞭、トグのアクセサリなど、いずれも高圧的な女性像をイメージさせるデザイン。



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

由梨は言動は荒々しいですが、一応、先生なので、悪そうなキャラに見えないよう意識しました。表情についても同様に、あまり悪そうに見えないよう気を配りましたね。全身に関しては、スタイルがイイということでも「ボン・キュッ・ボン」といったグラマラスなプロポーションを意識しつつ、ロックっぽく、格好いいスタイルを意識しています。その他では、ひと肩だけ垂れている前髪がポイントですね。

PROFILE

私立舞島学園高校3年A組。古来から伝わる武術、春日流羅新活剣術の伝承者で、この蒼さですでに多くの弟子を持つ。武道家として真実隠蔽な生き方を圖としているが、じつは可愛い物好きという年相応の女のうしろしい一面もある。そうした素直な欲求を抑え続けてきた反動からか、服け崩に取り憑かれた際、抑圧された精神が別の肉体を得て分離している。服け崩を回収された後も、桂馬個人に関する記憶はわずかながら残っているようだ。

髪色

髪型

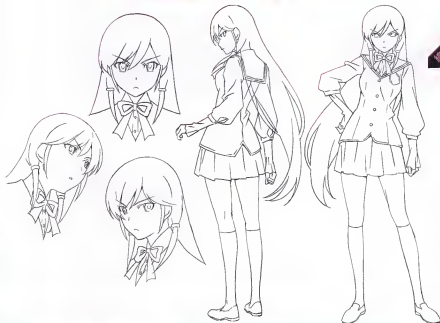


背中に見える長い髪やスリと伸びた眉、顔に当てた手など、しなやかな運動感を感じさせるたまたずまい。また表情集には凛々しさと同様に伊けな顔も。

表情集



原画



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

拳法をやっている子なのでしっかりした体格をイメージして、顔なども意識してために描いています。原作の中では一番ツンなキャラなのかもしれないですけど、内面は一番女の子っぽいという設定でしたので、「可愛い一面もある」という可能性を秘めたラインを狙っています。これはすべての女性キャラに共通して言えることですので、やっぱり女の子が可愛く見えないと困るので、どんなにきついキャラでも「可愛らしさ」は常に意識して描いていますね。



## 小阪ちひろ

「サブキャラ特有の幸の薄い感じをイメージしました」



背面

「モブキャラ」という柱馬の台詞通り平凡な容姿。なむ、ちひろはアニメ第1期と第2期ではデザインに変更があり、こちらは1期バージョン。



正面

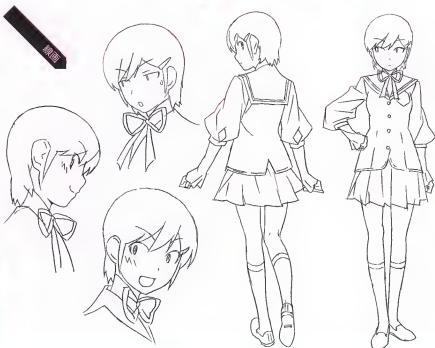


3/4正面



## PROFILE

私立翔鳥学園高校2年B組。クラスではとくに歩美と仲が良い。勉強も運動も普通で、容姿も平凡。とくに秀でたところのない、どこにでもいる普通の女の子。本人もそのことを心の底では認識しており、周囲たる自信に欠けてないために、なにをやるにも持久力に欠ける。気になる男の子を遠いける恋多き歩振りも、そんな不安な心の裏返し。駆け流から解放された後は、自分が輝けるモノを探し、歩美やエルシィとバンドを組むことに。



原画

## ▶ DESIGNER'S COMMENT [渡辺 明夫]

ちひろは典型的なサブキャラという設定だったんですけど、原作でも途中から攻略対象になったというすごいキャラですね。デザインは基本的に原作のままのイメージを描いて、サブキャラということだったので、サブキャラ特有の幸の薄い感じというか、そういった物をイメージして描きました。アニメでもサブキャラとして登場する時は設定画のままですが、ヒロインになった時は目をちょっと大きめて、ヒロイン度を上げた形になっています。

# 長瀬純

「天然系ながら大人な雰囲気」



背面

本作のキャラでは珍しいアシンメトリーなヘアスタイルが、大人らしさ印象づける一方で、まだ女子大生ということで、その表情はどこか初々しい。



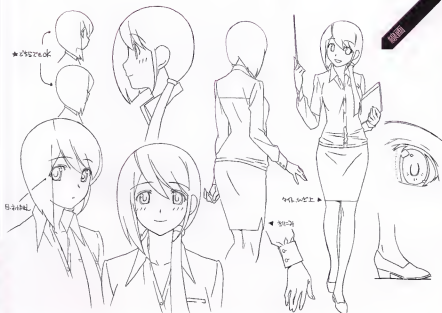
表情集



全身

PROFILE

鶴沢教育大学4年の大学生。私立奥島学園高校の卒業生で、教育実習生として母校を訪れる。現2年B組担任の田梨はバス部部の先輩にあたり、ふたりが所属していた年に全国判断を成し遂げている。一層静の青春熱血系な性格で、大のプロレス好き。人当たりがよくポジティブ思考の持ち主だが、一本気の熱意が時に空回りし、奥田から浮いてしまうことも。初めての教育現場で、生徒との距離感に苦労していた際、麗江に取っ替えられる。



顔面

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

純はちょっと天然系でおっとりとしつつも、熱血先生というキャラクターですね。デザインをする上では、他の高校生と違って大人なので、プロポーションも背格や肉づきなどしっかりした大人の体型を意識して描いています。あと純は髪型が左右非対称なんです。そのあたりは「右向き」と「左向き」のデザインをきちんと設定しておかないと、本編で統一がとれないので、両向きの表情集を作っています。

## 寺田京

「意識的なサブキャラのデザイン」

神のみぞ知るセカイ

背後



描かれているのは、舞臺学園高校の制服。ちひろと門塚、アニメ後編(OVA)にてデザインの変更が行われており、こちらはアニメ第1期バージョン。

多勢



正面顔



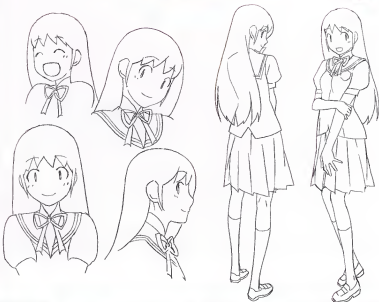
脚部

## PROFILE

私立舞臺学園高校2年B組。部活は陸上部に所属。同じクラスの歩美やちひろの共通の友人で、ちひろがバンドの結成を呼びかけた際にも参加している。とくに際立った容姿をしているわけではないが、性格は温厚で、何気ない言葉に依の広さを感じさせる少女。癖な言動が目立つ桂馬に対しても、露骨に嫌悪感を示すようなことはない。本人も余裕のある学生生活を送れているのか、今のところ届け頭に取り憑かれた様子はない。

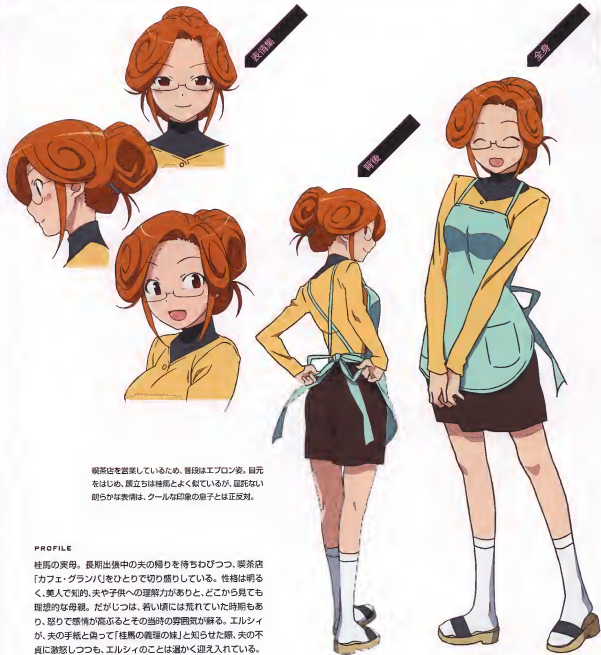
## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

このキャラも典型的なサブキャラという扱ったので、デザインする時も意識的にヒロイン度を下げています。サブキャラだということが見た目で分かるよう、シンプルさを意識するというか、情報量をなるべく入れないようにしています。特に日元は、ぼっと見た感じでサブキャラと分かるように描いています。このキャラもアニメ後編(OVA)ではモブキャラからサブキャラのキャラになっているんですね。



# 桂木麻里

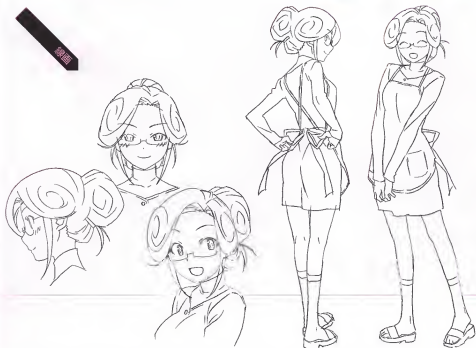
「ヤンキーらしさよりも母らしさを意識しました」



喫茶店を営業しているため、普段はエプロン姿。目元をはじめ、風立ちには桂馬とよく似ているが、隠さない則らかな表情は、クールな印象の息子とは正反対。

## PROFILE

桂馬の奥母。長期出張中の夫の帰りを待ちわびつつ、喫茶店「カフェ・グラン」をひとり切り盛りしている。性格は明るく、美人で知的、夫や子供への理解力があり、どこから見ても理想的な母親。だがじつは、若い頃には飛れていた時期もあり、怒りで感情が高ぶるとその当時の勇姿が蘇る。エルシィが、夫の手紙と偽って「桂馬の義理の妹」と知らせた際、夫の不貞に激怒しつつも、エルシィのことは温かく迎え入れている。



## DESIGNER'S COMMENT [ 渡辺明夫 ]

桂馬のお母さんですね。ママさんは元ヤンキーで本当は怖いんですけど、あまり怖すぎようにはならないよう意識しました。表情に関しては、キツすぎずお母さんらしい表情を意識して描いています。この、ぐるぐるカタツムリみたいな髪型はバランスが微妙で、ちょっと描くのが難しかったですね(笑)。設定画の髪型は「これくらいで統一しましょう」という、アニメ用の基準となるデザインです。



キービジュアル1





キービジュアル





# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

03

プリティーズム・オーロラドリーム

PRETTY RHYTHM AURORA DREAM



# 春音 あいら

「天然ボケなおっとり系を意識しました」

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

ファッションモノということで、手足のスマートさをまず意識して描きました。ゲームではりずむが主人公ですが、アニメではオリジナルキャラのあいらが主人公なんです。なのでりずむと対比となるように、りずむと違うタイプのキャラにしています。元気キャラのりずむに対し、あいらは天然ボケというおっとり系にしようと思い、髪型に際しても実際にゲームで使われているおっとり系の髪型を参考にしたり、目もたれ目にしてます。

全身



表情

髪型



最終稿に比べ髪のパリューム感が抑えられ大人びた印象を受ける。また衣装装束の場合、アニメではサイドテールが基本だが、デザイン段階では下ろしている。

PROFILE

14歳の中学生。ちょっと内気なところはあるものの、優しく真面目な性格で学校の成績も悪くない。ただ、おちょこちょいなうえに重度の運動音痴のためスポーツ全般が苦手。趣味はファッション全般で、プロ顔負けの素晴らしいセンスを持っている。さらに「洋館の声」が聞こえるという不思議な感覚を備えている。ファッションモデルへの強い憧れを抱いていたところ、彼女の特別な才能を見出した時の頼りでプリズマスターを目指すことに。

## 天宮りずむ

「元気で明るい花のあるキャラクター」

## DESIGNER'S COMMENT 「渡辺明夫」

元々ゲームに登場しているキャラなので、それを私風に描かせていただきました。元気キャラなので、元気のいい明るい雰囲気を出しています。服装に関しては、ゲームにある衣装の中でりずむっぽい物を選んで、それを参考に描きました。また女兒向けと言うことでもありましたので、長いまつげなどはあるんですが、くどい絵にならないように気を付けましたね。ゲームでは主人公と言うこともあり、全体的に花のある感じにしています。



顔の色彩はやや異なるものの、全体のラインはほぼ決定案に近い。衣装は、あいらと同じくアニメ第1話で着用したスターコーディネート。

## PROFILE

14歳の中学生。伝統のプリズムクィーン・神崎そなたの娘で、行方の知れない母の手がかりを求めプリズムスターを志す。いつも明るく前向きで、食欲と元気にあふれた健康優良美少女。ファッションには強いが、運動神経抜群でダンスの技術もかなりのもの。ただ、母への想いの強さが嘘となり、一度もプリズムジャンプに成功したことがない。あいらと出合いコーデの楽しさを見えたことで、涙な心を解放し初ジャンプを成しとげる。

# 高峰 みおん

「ほかの二人とのバランスを考えたクールなショートカット」

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

みおんに関してはクールなキャラを意識しています。髪型は、他の二人とは被らないようなショートカットをゲームにある髪形の中から選んで、それを元に描きました。ゲームではプロポーションはみんな同じなので、私の設定でも3人とも同じに描いているのですが、アニメではみおんの胸が大きいんですよ(笑)。たぶんアニメのデザイnerの方が大きくしていると思うんですが、そのあたりもキャラが区別化が出来ていいと思います。



第12話で披露したプリズムショー月の衣装姿。デザイン役所ではみおんが付けているミニハットは、最終的にリずむの衣装として変更されている。

PROFILE

14歳の中学生。ファッション誌を中心に活躍するカリスマモデル。可憐な容姿に加え、才能と向上心に溢れ、歌もダンスも完璧。ただ、それだけにプライドが高く、他人への評価は厳しい。また、多忙な両親に育てられたため、幼い頃から独りであることに慣れ、他人と馴れ合おうとしない。あいらたちと出会った当初もよく衝突していたが、無邪気でありたむきなふたりと接するうちに心を許すようになる。ちなみにお化けが大の苦手。



キービジュアル1





キービジュアル3









『プリティーリズム・オーロラドリーム ライブブック・キャラクターソングCD act.2 ココロ充電』  
ジャケット



『プリティーリズム・オーロラドリーム ライブブック・キャラクターソングCD act.1 Dream Goes On』  
ジャケット



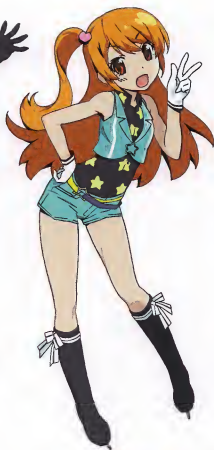
「プリティリズム・オーロラドリーム ライブチック・キャラクターソング00 act.3 Switch On My Heart」  
ジャケット



「プリティリズム・オーロラドリーム ライブブック キャラクターソングCD act.4 1 / 1000永遠の美声」ジャケット



「プリティリズム・オーロラドリーム ライブチェック・キャラクターソングCD act5 めらめらハートが熱くなる」ジャケット



# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

04

それゆけ!宇宙戦艦ヤマト・ヨーコ

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YOKO

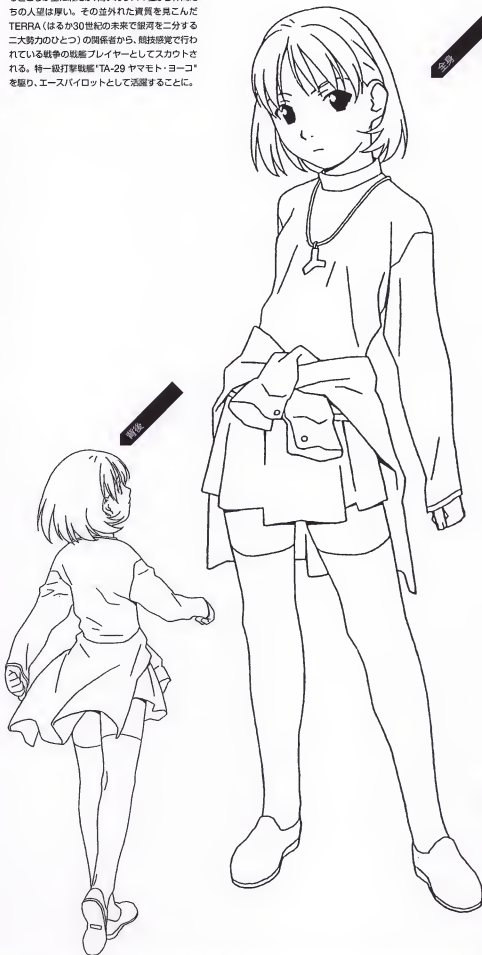


## 山本 洋子

「ボーイッシュかつ可愛い感じを意識しました」

## PROFILE

学力優秀でスポーツ万能。智勇才色を兼ね備えた天才少女。勝負で我が強く、それゆえ協調性に欠けるところが玉に瑕だが、高いカリスマ性から仲間たちの人望は厚い。その並外れた資質を見こんだ TERRA (はるか30世紀の未来で銀河を二分する二大勢力のひとつ) の関係者から、超技感覚で行われている戦争の艦艦プレイヤーとしてスカウトされる。特一級打撃艦艦"TA-29 ヤマモト・ヨーコ"を駆り、エースパイロットとして活躍することに。



## DESIGNER 2 [渡辺明夫]

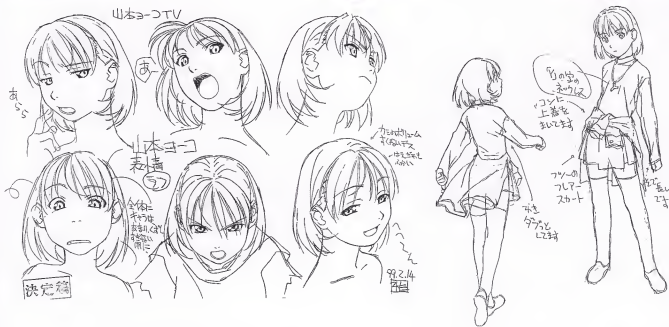
中野一登さんがデザインされたOVA版の洋子はとても格好いいので、私の方はボーイッシュな性格ながら可愛い感じを出そうと意識して描きました。今思い返してみると、可愛らしさや女の子らしさを表現するために、腰にシャツを巻いたり、手の甲が隠れるくらいの長めのシャツを着せたりと、当時の流行を組み込んでいましたね。逆に、ポイントのひとつであるニーソックスは、この頃はまだブームではなく、売っていてもないものでした(笑)。



常人難れた反射神経運動能力の持ち主だが、体格は小柄で繊細。力強い躍の輝きや余裕を感じさせる表情から、その自信の高さがうかがいられる。

原案

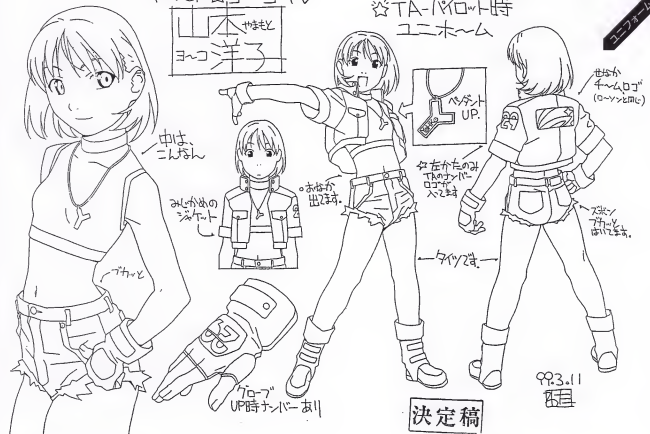
ラフ



ヤマモト☆ヨコ~コTV

☆TA-バレット時  
ユニホーム

ユニフォーム



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

服装のデザインはいくつかバリエーションを作っていますが、意外と自由にデザインさせていただき、楽しみつつ描いていました。また、洋子といえば、それまではカチューシャがトレードマークになっていたのですけれど、「なくても可愛く見られるかな?」と思って描いてみたら、OKをいただきました。ちなみに、首から下げているアクセサリーの「Y」は洋子の頭文字で、アップにすると「YOHKO」という文字も入っています。

戦闘時に着用する専用のユニフォーム。ショート丈のジャケット&タンクトップにショートパンツという組み合わせ。洗練とした健康美を感じさせる。

日本の甲冑をもとにした衣装。背には  
武田信玄の旗指物「黒林火山」、胸には「  
山本」をあしらった意匠が施されてい  
る。アニメのオープニング映像で採用。



山本信玄の旗指物

ヤマタヨココTV  
オープニング"甲"

よるい

☆参考です。

山本

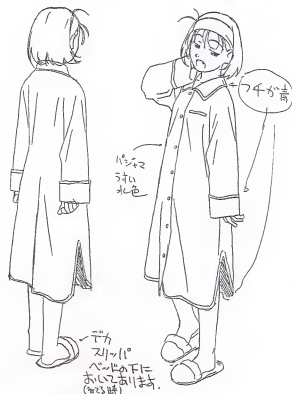
ムネの文字

決定稿



原案

前開しのワンピースタイプ、丈はひざ  
下まで来る長さだが、両脇にスリットが  
入っている。また、裾部分には、前髪を抑  
えるためヘアバンドを使っている。



山本

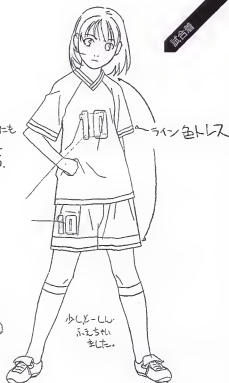
七分丈

山本  
らしい  
水色

一デカ  
スリット  
ハミの下に  
おいてあります。  
(参考)



せなかには  
大きな  
山本  
の文字



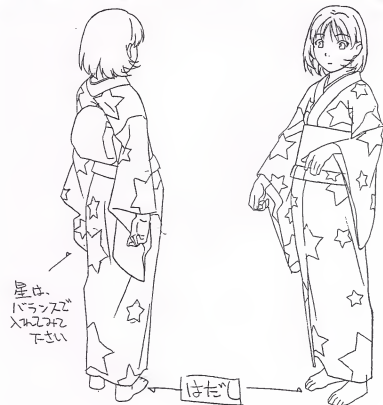
原案

ライン色トレス

少しだけ  
ふもたれ  
ました。

サッカーで10番といえば、攻守の要と  
なるミッドフィールダーを指し、エースオ  
ンパーのひとつでもある。まさに彼女  
にふさわしいポジションといえよう。

宇宙を舞台にした作品らしく、星が散る銀河をモチーフにしたデザイン。大小の星々があしらわれているが、その配置については細かく指示されている。



星は、  
バランスご  
入ぬきで  
下さい

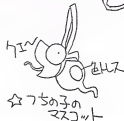
はだし

笑顔をモチーフにした可愛らしいデザインもさることながら、パッチやマスコットなど、バッグを飾り立てている多くの小物類が女の子らしさを演出。



☆ホッペ色ハズ

☆バック  
リキレ  
して下さい



☆7ちの子の  
マスコット

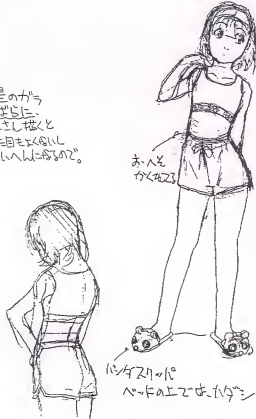
ヤマト☆ヨーコ  
TV

ヨーコの  
バッグ

#1~  
☆学校時の  
バッグの中には  
教科書ほど  
入ること  
思います。



左の  
ジッパー  
ありませう。

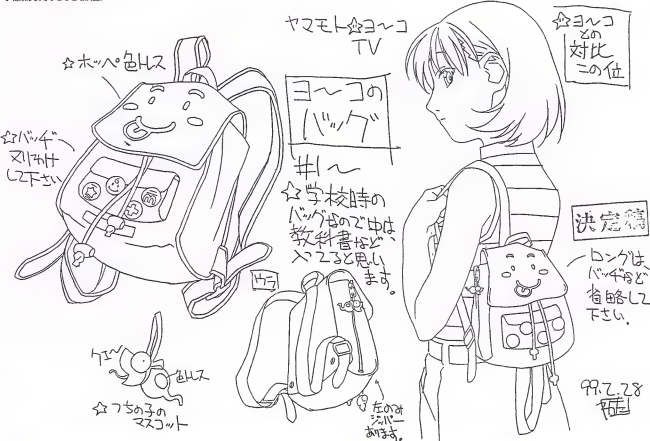


←星のガ  
まばらに  
たくさん  
見たい目  
をいれ  
たいへん  
希望です。

おん  
かき  
かき

パッチスリッ  
パートの  
上では  
かき

ショート丈のタンクトップに、ショートパンツ。パンツをおし  
らったスリッパが可愛らしい  
人目を惹かない自室という  
ことで、かなりラフな格好。



☆ヨーコ  
との  
対比  
この位

決定稿

バックは、  
バック  
省略し  
下さい。

99.7.28

7/28

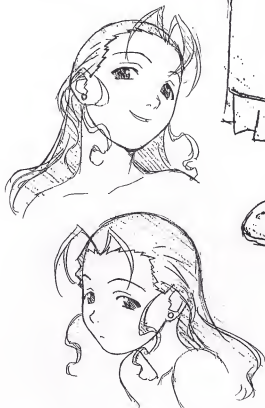
PROFILE

整った容姿から、どこか大人の雰囲気を感じさせるも、実は感情の起伏がかなり激しく、表情豊かな少女。負けん気の強い性格で、洋子を一方的にライバル視し、自らパイロットに志願した。成熟した外見とは裏腹に可愛らしい服装を好み、さらに犬のアニメ好きという意外な一面も持っている。また、学生刑事という両面性も持っており、生徒会長からの指令を受けて、捜査を行うことも。トレードマークは理くおでこ。搭乗機艦は特一級高速戦闘機「TA-25 ミッド・マドカ」。

全長



スラリとしたスタイルのせいか、洋子よりも年上の印象を与える。同じチームにいる4人の少女の中で、ピアスを付けているのは彼女だけ。



# 御堂 まどか

「おでこキャラとしての表現を取り入れました」

DESIGNER'S COMMENT [渡辺 明夫]

まどかのポイントは、まずおでこですね。個人的な意見ですが、新所さんはおでこキャラが好きなのであるんですけどね(笑)。「化物語」の撫子も、「島物語」ではおでこが広がってましたし(笑)。「おでこはきちんと出して光らせる」という表現は今でもやっていますが、まどかもその表現を取り入れています。全体的なデザインに関しては、ドラマCDなどからイメージした感じで、お嬢様らしさを強く意識して描いています。

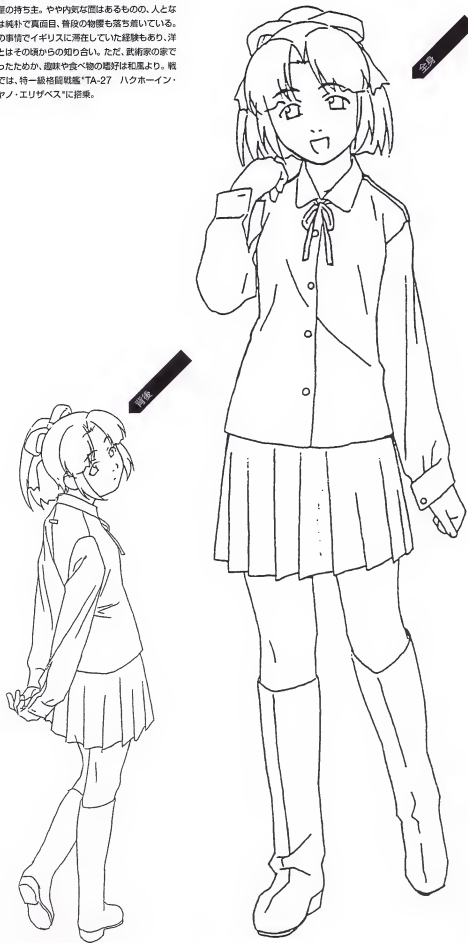


PROFILE

実戦を重んじる古流柔術、白鳳院流の一門に生まれた少女。幼い頃から修行を重ね、若さに似合わぬ技量の持ち主。やや内気な面はあるものの、人となりは純朴で真面目、稽古の物腰も落ち着いている。家の事情でイギリスに滞在していた経験もあり、洋子とはその頃から知り合い。ただ、武術家の家で育ったためか、趣味や食べ物の嗜好は和風より。戦闘では、特一級格闘靴艦'TA-27 ハクホーイン・アヤノ・エリザベス'に搭乘。

# 白鳳院 綾乃 エリザベス

「お嬢様を意識した品のあるデザイン」

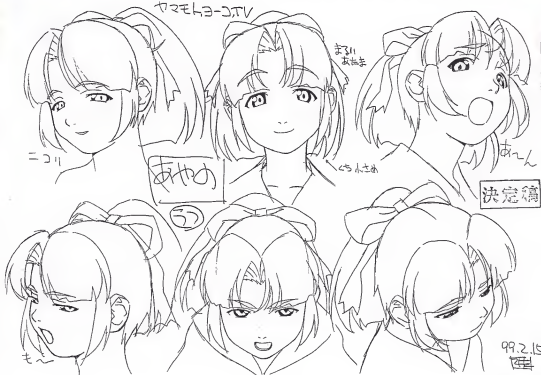


DESIGNER 渡辺明夫

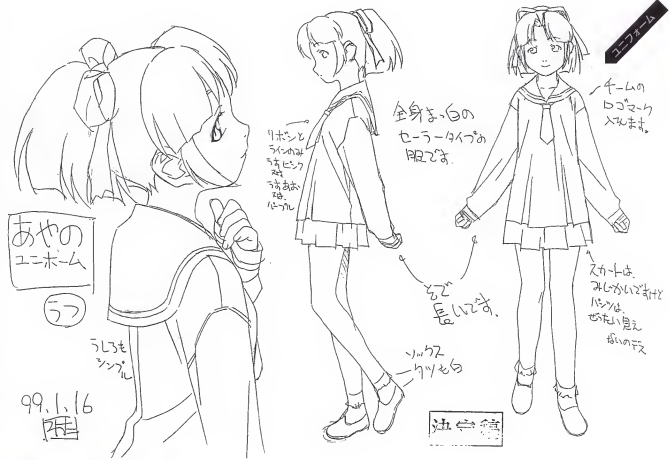
綾乃は「神のみぞ知るセカイ」のエルシィと似た感じで、童顔というか、割としっかりしたプロポーションのおっとり系のキャラという、私の中では定番のラインで描いています。さらに、お嬢様なので全体的に品がある感じにまとめていますね。全身絵に関しては、清楚な雰囲気を出すために制服っぽいものを意識しました。ユニフォームもセーラー服のようなデザインです。なので、綾乃の服装は、当時意識的に制服っぽいデザインで統一していた気がします。

ヤマモトヨコTV

顔表情



体つきや顔立ちには、まだあだけなさが残っているが、こう見えて楽音の達人。やや厚めの髪を、肩より上になるようにポンを使って顔の後ろで取っている。



ユニフォーム

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]  
表情は基本的におっとりした感じを意識しました。この絵を描いたのは99年ですが、今とあまり変わってないですね(笑)。服装もたくさんありますが、基本的には制服っぽいものを用意していますね。メインの4人の中では一番可愛らしい服が組合うキャラなので、やや子供っぽいデザインのものもありますね(笑)。私服のワンピースを見ると「昔のアイドル」っぽ感じですね。たぶん当時のアイドルがこういう格好をしていたんだと思います。

戦闘時に着用する専用のユニフォーム。無敵な装甲を備えたオーソドックスなセーラー型タイプ。設定画の端にパンチラ禁止の注意書きが見られる。

長い袖をたすきでまとめ、下は袴という古着な出で立ち。また、腰紐の両には、いつものリボンではなく、飾り糸を印えたとヒモで髪のを束ねている。

名義 羽織

ヤマモト☆ヨ〜コTV

#2 C.25〜

白鳳院はくほういん  
の 後乃 乃 乃 乃 乃

☆おたまの11本  
ヒモに巻きます。

☆おたまの11本  
ヒモに巻きます。



長袖のワンピース。こちらもしば下まで届くゆったりした作り。長袖に関しては、腕をまっすぐ伸ばした際、手のひらが半分隠れるほどの長さがデフォルト。

名義 3



☆そこのUP  
2寸。



長袖のシャツに、ひざまで届くジャンパースカート。スカートのデザインは、胸元に大きなポケットが付いていることからサロベツスカートに近い。

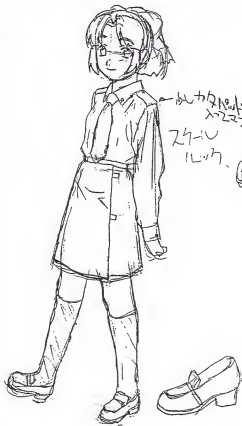
名義 4





肩パッド入りのシャツにネクタイを締め、ひざ上のラップスカート、足元はハイソックスにローファー。真面目な女子学生らしいフォーマルな印象。

制服 (ラフ)



ヒザ丈のワンピースの上から、軽めのジャケットを羽織っている。足元のスニーカーのおかげで、いつも以上に軽快かつ機楽とした印象を感じさせる。

制服 (ラフ)



長袖のシャツにベスト、ミニスカートという今時の女の子らしい組み合わせ。シャツはゆったり大きめで、袖口には、指先が出る程度という注意書きが。

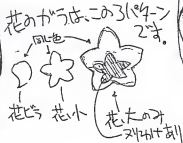
制服 (ラフ)



制服 (ラフ)



純和風美少女である綾乃には着崩れも似合い。その魅力を引き立てるリボンの大きさや花びらの厚みなど、細部にまでこだわったデザインだ。



# 松明屋 紅葉

「当時の作風を反映した存在」

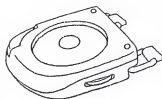
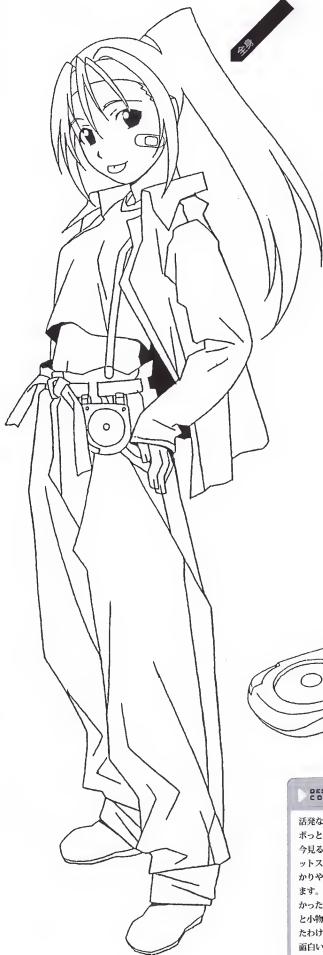
## PROFILE

演劇や映画に関する造詣が深く、いつかハリウッドの映画監督となって、自分の手で悪い通りの映画を描きたいと願っている。そんな夢を叶えるため、日々コンビニでバイトを続けている波瀾のど根性少女。面倒見のよい性格で、洋子が事故の影響で一時期記憶を失っていた際には静かながら見守っていた。体を動かすことが得意で、アクション性のある演技もこなす。搭乗戦艦は特一級強襲空母「TA-23 カガリヤ・モミジ」。

全身

背飾

大きめのズボンをかサスペンダーでとめ、シャツをラフに羽織った様子は、悠然とした紳士的な印象を抱かせる。隅に貼られた絆創膏が冴々しさをアップ。

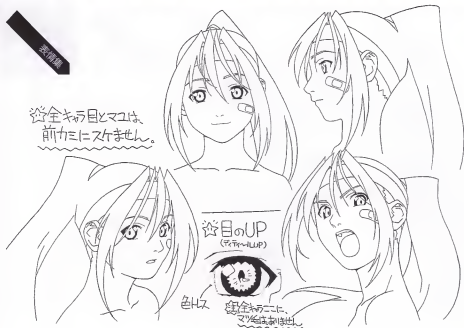


DESIGNER'S  
COMMENT 渡辺明夫

活発な感じの子ですが、ヤンキーっぽいダボっとしたズボンとかサスペンダーなど、今見るとすごい服装ですね(笑)。パイロットスーツの特攻服についてはあえて分かりやすい「ヤンキーっぽさ」を狙っています。この頃は服装に拘って遊び心が多かったのかなと思いますね。あとは、色々小物を描いていますが、特に指示があったわけではなく「こういうものを付いたら面白いかな?」と楽しんで描いていたような気がします。

表情編

☆全キヲ目とマユは、  
前カミにスケません。



☆目のUP  
(ウツキアップ)  
色ハズ  
☆全キヲ目とマユは、  
前カミにスケません。

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情に関しては、この頃はあえて鼻の穴を描いてますね。目の地理も今より描き込みが多いです。ちなみに当時のアニメやゲームでは、女性キャラにはまつげを描くのが主流でしたが、私は「まつげなしでも女の子っぽく描けるのでは?」と思い、あえてまつ毛を描かないように意識していた覚えがあります。今ではそれが主流になってる感じですが、「化物語」ではその逆でまつげを描いています。私は根本的にへそ血がりのなかもしいないです(笑)。

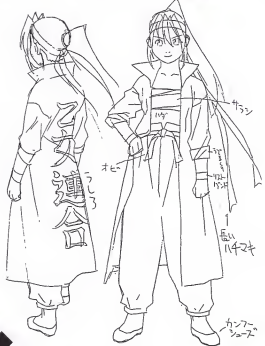
戦闘時に着用する専用のユニフォーム、膝まで細く長ランの下には、サラシ一枚を着き、足にはカンフーシューズ。彼女の戦闘精神が全身から感じられる。

ユニフォーム

男性用の羽織袴。背が高く、体つきもしっかりしている紅葉の面倉。静やかな容姿よりも、むしろこちらの方がしっかり来る印象。

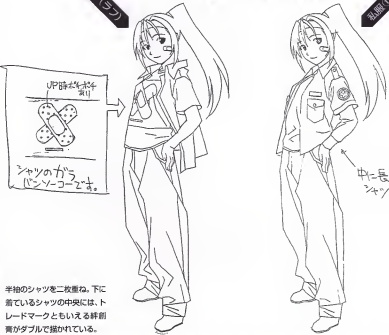


初期編



長袖のシャツの上から、半袖のジャケットを着用。ジャケットには、胸元のポケットや背のスマイルマーク、腰のワッペンなど細い装飾が施されている。

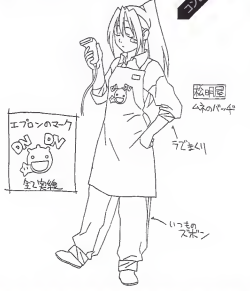
私服(1) (ラブ)



半袖のシャツを二枚重ね、下に着ているシャツの中央には、トレードマークともいえる絆創膏がダブルで描かれている。

バイト中は、私服の上から店員用のエプロンを着用。襟の辺りには名札も付けてあり、さらにエプロンの正面にはお店のロゴがプリントされている。

アルバイトの店員編



# カーティス・ローン

「過去のデザインの絶妙な尖り方」

柔和な好青年としか思えない甘い顔立ちが、技術者という肩書きから全く異なるイメージとは正反対。左耳にのみピアスを付けている。



PROFILE

奇抜な発想と広範な知識を兼ね備えた天才エンジニア。洋子たちにとっては、搭乘する船艦のデザイナーであり、かつ彼女たちを未来に招拝したスカウトでもある。持てる技術の粋を集め超高性能な戦艦を開発したが、同時代の人間には扱えるものがなく、それゆえ過去の時代にもどり適性に優れた洋子たちを抜擢した。いつも気さくで人当たりの良い性格だが、並外れた頭脳を持つため、まれに状況にそぐわない不可解な言動をすることも。

ヤマト☆コロコTV

カーティス  
ローン

☆エスナヒーローの  
スタンダードコスチューム

☆7つのUPの  
ディテール



77

☆エスナヒーローの  
スタンダードコスチューム

☆エスナヒーローの  
スタンダードコスチューム



決定稿



中にモ  
ハイネブツを  
さす。

中にモ  
ハイネブツを  
さす。

☆エスナヒーローの  
スタンダードコスチューム



決定稿

コスチューム

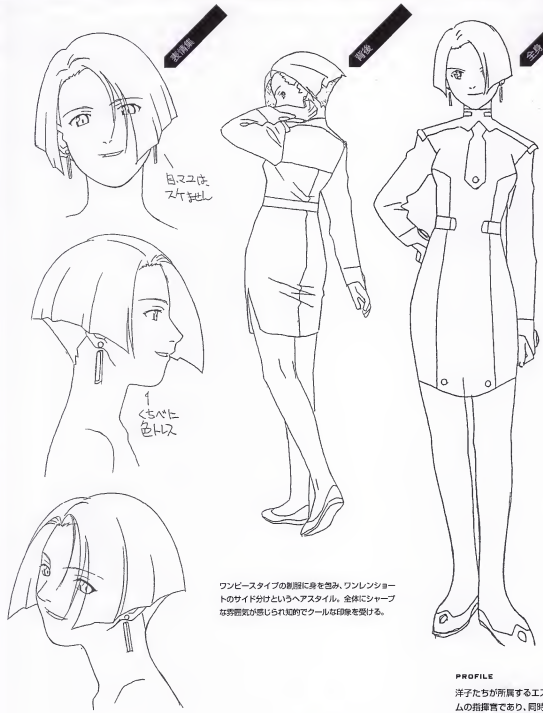
ローンや洋子たちの所属するエスタナトレーチームで活動する際の基本的な衣装。左側と背中にチームのシンボルマークが描かれている。

DESIGNER COMMENT [渡辺明夫]

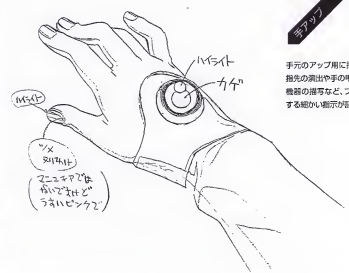
とにかく「格好いい感じ」を意識して描いていたキャラです。髪型も、当時の流行りを反映して描いていますね。改めて見ると、むしろこの頃の方がデザインチックで、突っ込んでいたんじゃないかという感じもします(笑)。ちなみに当時の縁のとり方や構図のつけ方は、「クリスタニア」でキャラデザインを担当されていた松田勝己さんの影響が大きいです。服の段差はつけないでシルエットで描いているところなどは、相当意識していたと思います。

# ゼナ・リオン

「特徴的な部分と変わらない部分」



ワンピースタイプの制服に身を包み、ワンレンショートのサイド分けというヘアスタイル。全体にシャープな雰囲気を感じられ知的でクールな印象を受ける。



## 手アアップ

手元のアップ用に描かれた設定画。指先の演出や手の甲にあるモバイル機器の描写など、アアップ周りに關する細かい指示が記されている。

## PROFILE

洋子たちが所属するエスタナトレーヒ・チームの指揮官であり、同時にバドック艦エスタナトレーヒの指揮も司る。指揮官の地位に就く以前は、優秀な戦艦パイロットとして名を馳せた存在であった。戦艦も人望も指揮官として申し分ないが、過去からやってきた洋子たちを前にすると、その対応に苦慮する場面もしばしば。生活環境や価値観の異なる洋子たちの言動に戸惑いを抱きつつも、その実力を存分に発揮できるよう采配を振るう。

## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

このキャラは、左右非対称な髪型がポイントですね。あとは、後ろ髪が刺りあがっているところも面白いなぁと思いますけど……。女性キャラで刺りあがっているものもすごいですよね(笑)。こちらも服などの段差はつけてないで、シルエットで描いています。あとこの頃は、足首とかは太く描いていますね。でも、あまり今と変わらない気がするな。十年以上も前なのに、絵が変わってないっていうのは頭の痛いところです(笑)。

設定的にはちょっと近未来的な感じのデザインをしています。ただ、「ヤマモト・ヨーコ」の近未来の設定というのはすごく微妙なラインなんです。デザインする時も、完全な未来ではなく、「ちょっと未来っぽい雰囲気」を常に模索していました。フリーガ一の制服も色々大変でしたが、それが楽しい部分でもありましたね。「近未来的で、実際にはなさそうだけれども、飛び抜けすぎないデザイン」という微妙な雰囲気が出せるよう、かなり意識しました。

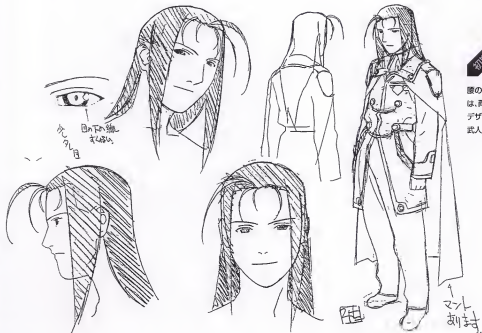


「近未来的」を模索したデザイン

# メオ・トルルのフリーガー

## PROFILE

洋子たちTERRAと闘いを繰り返しているNESSの所属。現在は司令官として大層な地位にいるが、同時にエースパイロットとしても知られた存在。輝かしい武勲の持ち主である一方、慎重かつ開明的な人となりで、対TERRA戦線の情勢のみならず、巨額的な国家体制の改革など、様々な難事に頭を悩ませている。初めは洋子たちと敵対していたが、ゼンガーの野望を知った後は、その野望を阻止するため、洋子たちに協力する。



腰の下までのびた裾の長いジャケットは、両肩にかかったマントと一体化したデザイン。表情は涼やかで、冷静沈着な武人といった雰囲気。

「体のラインが出るデザイン」

メオ・ニスのルージュ

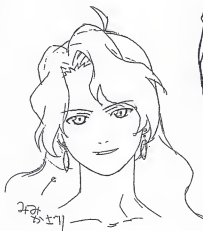
PROFILE

NESS所属のパイロット。女傑ぞろいのニス家の長女で、姉妹で結成された「レッドスナッパーズ」のリーダーを務める。長身で手足は長く、抜群のプロポーションで大人の魅力を漂わせる美女。華やかな見た目とは裏腹に、平静を崩さず沈黙な性格で、どんな状況に陥っても心を乱されることはない。戦場では、その強力なリーダーシップによって個性豊かな妹たちをまとめあげ、敵対する洋子たちと勝利を競い合う。

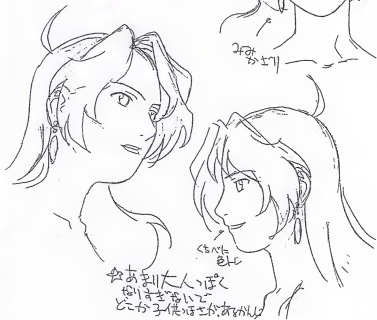


全身

表情



小柄で凛々な洋子とは対比的に、年上の女性をイメージさせるデザイン。ただし、その表情付けに頼りては、あどけなさを残すよう注意が記されている。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

お姉さんキャラなので、その部分は意識しました。彼女についても、衣装のデザインが一番悩んだ部分だったと思います。最初に体のラインが出るデザインというのが頭にあって、そこから私なりにちょっと未熟っぽく、そしてちょっとセクシーにといった感じで描いていきました。……何を参考にしたのか、アネモもありますね。何かをデザインする時、シルエツトがさみしいと、アクセントを付ける癖があるのかも知れないです(笑)。

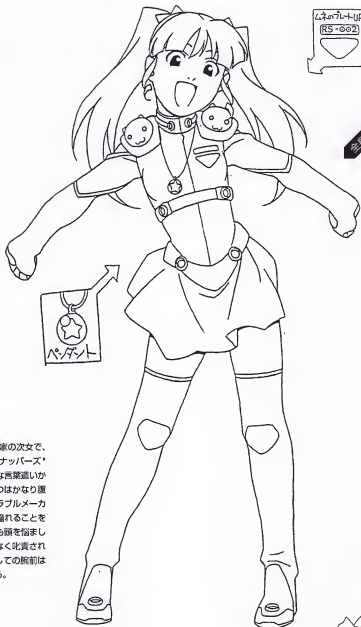
## メオ・ニスのロート

「アレンジと無意識の産物」



☆カワイイの  
ネコちゃん

(ロートに合わせ  
表情変え  
動かしてもOK)



## PROFILE

NESS所属のパイロット。ニスの次女で、姉のルージュと同じ「レッドスナッパーズ」の一角。あどけない容姿と純朴な言葉遣いから無邪気な印象を受けるが、じつはかなり重厚な性格で、姉妹のなかでもトラブルメーカー的な存在。策を弄して他人を陥れることを好む。その暴走ぶりには、姉妹も頭を悩ましており、ルージュからも何重となく叱責されている。ただし、パイロットとしての腕前は抜群であり、洋子たちを苦しめる。

ツインテールに八重歯と小悪魔チックな容姿。コスチュームもルージュに比べて装飾が多く、ミニスカにニーハイソックスという王道的な組み合わせ。



☆ロートの目がLOKです。  
くわが赤目の時と目をかわらしてOK



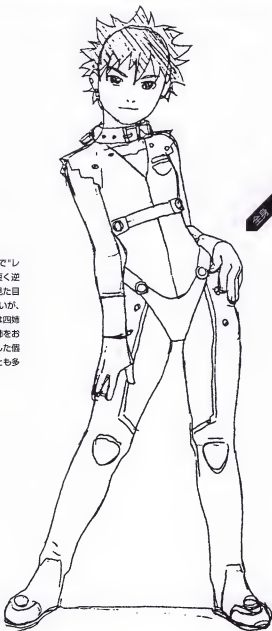
## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

ロートはレッドスナッパーズという4人組のひとりなんですけど、その中で一番子供っぽいキャラでした。ですので、肩パッドにネコちゃんがついていたり、ベースとなるパイロットスーツをちょっと可愛くアレンジしています。その他のデザインは、やっぱりシルエットが映えるように描いていて、耳みたいにとがっているツインテールの描き方からもその特徴が見えますね。ただ、当時はあまり意識しないで描いていた気がします。



## メオ・ニスのルブルム

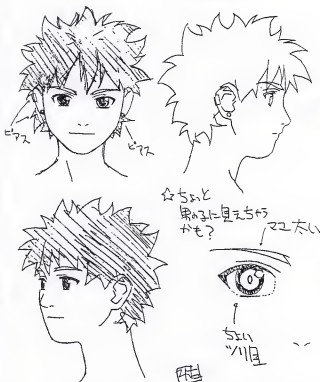
「ボーイッシュさを意識したパンク要素を入れたデザイン」



## PROFILE

NESS所属のパイロット。ニス家の三女で「レッドスナッパーズ」の一員。褐色の肌にくく逆立った髪の毛と、非常に男っぽい容姿。見た目と同様に性格もサバサバしていて男らしいが、好戦的で荒々しい行動とは裏腹に、実際は四姉妹の中では一番の常識人。暴走しがちな姉をおさえることもしばしば。ロートを始めとした個性的な姉妹に囲まれ、苦労させられることも多いが、姉妹に対する想いは強く大きい。

ベリーショートに太い眉とボーイッシュな印象の顔立ち、首輪や肩口の破れたパイロットスーツなど、パンクッシュなデザインとなっている。

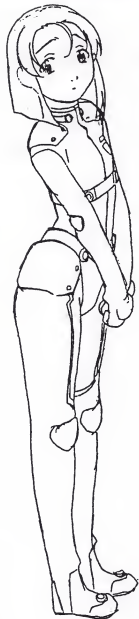


## DESIGNER'S COMMENT [渡辺 明夫]

ボーイッシュなキャラクターだったので、パンクっぽい要素を入れています。パイロットスーツの肩口が破れていたり、首にベルトをつけたりしてパンク感を出してみました。パイロットスーツはベースは全部一緒なのですが、キャラによって着こなしを変えているんですよ。性格も男勝りな感じですので、髪型も短く男っぽい感じで、まゆ毛に關しても太くしています。とにかくボーイッシュな感じを意識してデザインしました。

# メオ・ニスのエリュトロン

「自信のなさを表現したタレまゆ毛と幼児体型がポイント」



PROFILE

NESS所属のパイロットでニス家の末っ子。"レッドスナッパーズ"の一員。おとなしく内向的な性格で、戦闘そのものを嫌っている。自分に自信がなく、いつも人におやましてしまう。常に師の陰に隠れ、いつもおどおどしているが、肝心なところでは意見を言う芯の強さも持ち合わせている。基本的小おとなしいが、キレて我を忘れると力が覚醒し、圧倒的な戦闘能力をみせる。キレると敵味方関係ないため、味方に攻撃をすることも。



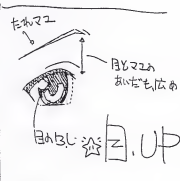
いつも自信のなさを表現するタレまゆ毛



身長も低く、日本的な可愛いデザイン。おどおどした表情が多く、垂れたまゆ毛とあいまって、内向的な性格をよく表している。広い目で目が特徴的。



オデコ広め



キャラクターデザイナー [渡辺明夫]

ルブルムとは逆に、おっとりとしていつも自信がなく、おどおどしているイメージで描きました。タレまゆ毛も自信のなさを表現しています。おでこを広くしているのは、ちょっと理由が悪いせいですが、多分その当時、おでこが広いのが可愛いと思っていたんでしょうね(笑)。プロボーションに関しては、全体的に小柄で、お尻もちょっと大きい感じにして、幼さない体型を意識して描いています。



Mission:1 ジャケットイラスト





Mission:3 ジャケットイラスト





Mission: 5 ジャケットイラスト



Mission: 5 LD400000000BOXイラスト



版權イラスト





Mission:6 ジャケットイラスト





主題歌CDジャケットイラスト





機長機長(AX)



AKIO WATANABE  
A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

05

The Soul Taker ～魂狩～

THE SOUL TAKER



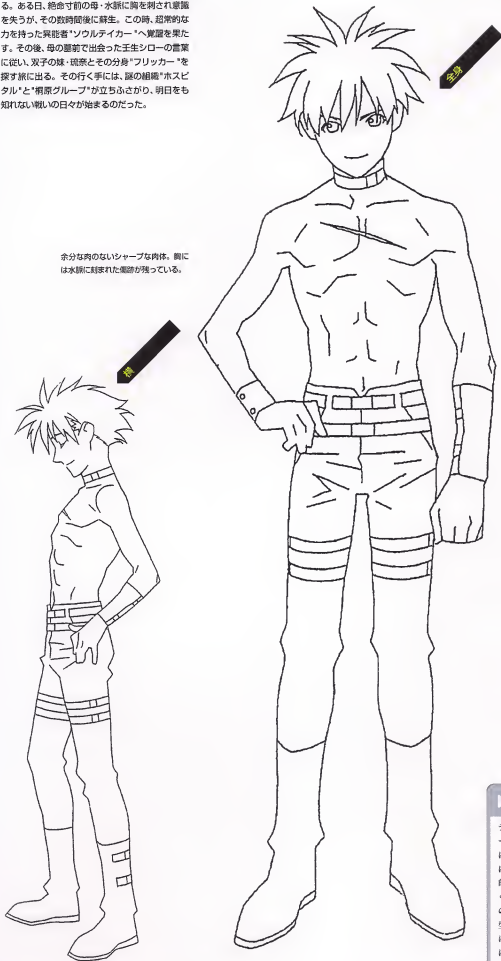
# 伊達 京介

「パーツはたくさんあっても線はシンプルに」

## PROFILE

17才の高校生。真面目で誠実だが、どこか糖がある。ある日、絶命寸前の母・水鏡に胸を刺され意識を失うが、その数時間後に再生。この時、超常的な力を持った異能者「ソウルダイカー」へ覚醒を果たす。その後、母の墓前で出会った壬生シローの言葉に従い、双子の妹・瑠奈とその分身「フリッカー」を探す旅に出る。その行く手には、縁の組「ホスピタル」と「榎原グループ」が立ちふさがり、明日を知らない戦いの日々が始まるのだった。

余分な肉のないシャープな肉体系。胸には水鏡に刺された傷跡が残っている。



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

デザイン時にいつも意識しているのは、パーツはたくさんあるけれど、線はシンプルに省略するという事です。京介のデザインについても、ブーツやベルトの線は、基本的には省略しています。それらの要素はあくまで「記号」で、線は極力省略するというのが私の描き方ですね。やや筋肉質な体型や跳ねた髪といった全体的なデザインは、新居監督の「格好よく」というオーダーに応えるために、何回もリテイクを重ねて出来あがりました。

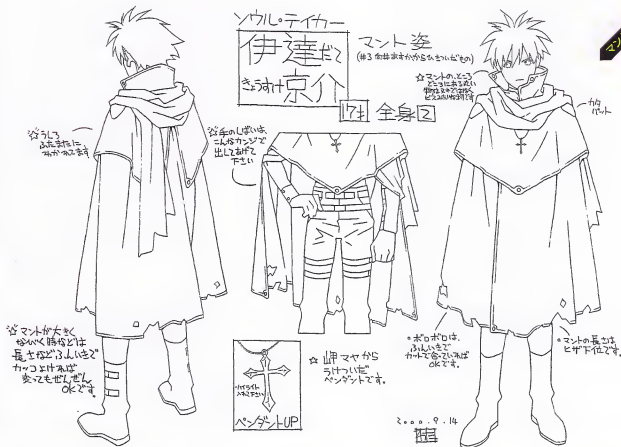


## 表情編

異なった視線と穏やかな表情には、彼の素朴な人間性が表れている。



## マント姿



## キャラクター設定 [渡辺明夫]

表情については新別冊から「中性的なキャラクター」という指示があったので、そのイメージで描いています。実際、声優さんも女性の方で、とてもいい感じのキャラになったと思います。設定画も多く描いていますが、個人的には劇と5歳の頃の京介が好きですね。服を着ているというよりは着させられているという感じで、お服まで上げられたズボンとか、こういう子供らしい可愛い感じの服を描くのも好きなんです。

列出する際の姿。肩から胸までを肩ラケブ部分と、ひざ下までをマントの組み合わせて、インパネスコートに似た二重構造になっている。

大きめのシャツを羽織った表。下はいつも通りの格好で、胸に下げた十字架のペンダントや首のチョーカーもそのまま。シャツの首元には「R」のロゴ入り。

シャツの表



パンツと  
ムネのキガ  
アガヒガニ!

ボタン1つだけ  
とめてます。

R  
シャツのラジの  
カラUP.

くびきも  
あきます。

2か  
シタノ

シャツの中と下は、  
全身のノーマル服と  
同じです。

小さい身体に一回り大きい服を無理矢理着こんだような状態。ジャケットが肩からすり落ち、手は袖口から出ておらず、右足の靴下は垂れ下がっている。

5才の頃



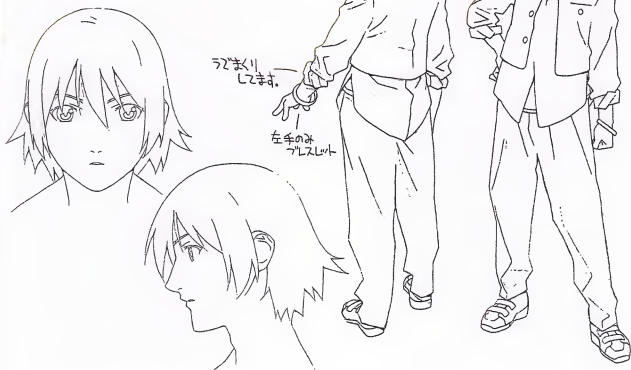
2か  
アガヒガニ

大きめの  
アガヒガニ

BL  
UP



襟先に蒸上げされた道ラン。両腕はまくり上げられ、シャツがズボンからはみ出している。あどけなさが見える表情とは裏面に、かなりやんちゃな印象。



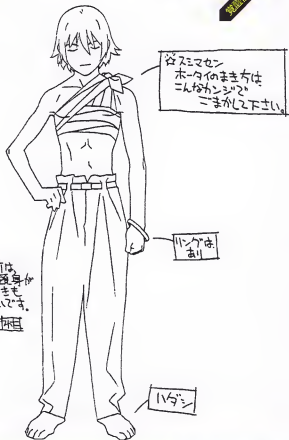
髪型前3

学生服の上着を脱いだ状態。京介のキャライメージは男勝前と後で大きく変化するため、そのシルエットを決める髪型に関しては細かく設定されている。



髪型前3

腹生を要した直後の状態。左肩から腹元にかけて巻かれた包帯は、水煎りに浸けた布を治療したもの。キヤラの脇には、体格や顔身に関する注意書きがある。



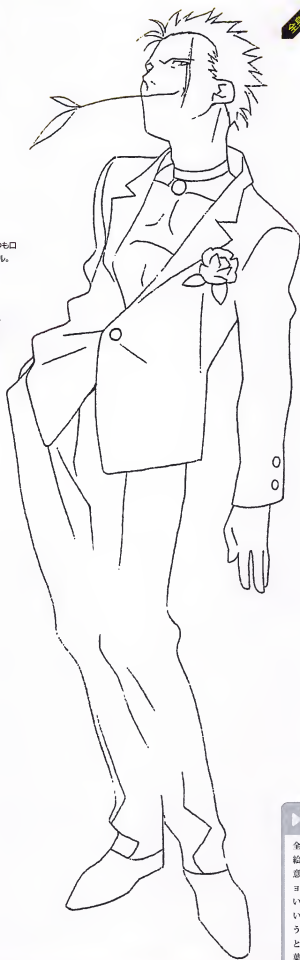
髪型前3

注 京介のカクセイ前はカクセイ後に顔身が少し低く体つきも気もち子供っぽいです。  
[押]

PROFILE

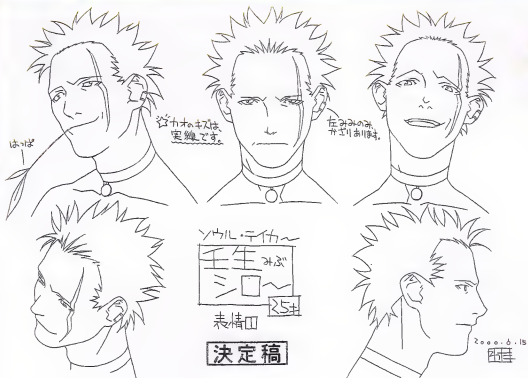
本姓は桐原。桐原夕映は実の姉だが、殺された恋人の復讐を果たすため、家を捨て母方の姓を名乗っている。顔の傷が凶悪な印象を与えるが、義理堅く人情味の厚い人となり。複雑な生い立ちから裏の情報に通じ、様々な武器の扱いにも慣れている。'ホスピタル'や'桐原グループ'の情報に通じ、母の死で困惑する京介に、彼の妹である琉奈とその分身'フリッカー'に関する情報を与えた。その後は、京介のパートナーして活躍する。

素肌の上からスーツを着こなし、いつも口になにかを咥えている独特のスタイル。



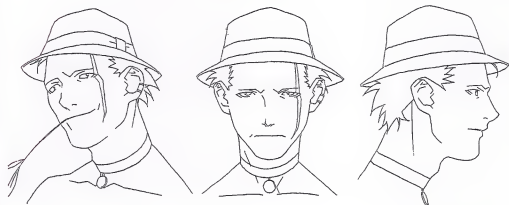
DESIGNER'S COMMENT [ 渡辺明夫 ]

全身画で意識したのは、荒木比呂彦先生の絵です。そのあたりのイメージは、資料と意見が一致していましたね。ちょっと「ジョジョ」っぽいというか、少し斜に構えているというか。さまになるポーズを決めている感じがですね。普通に立っただけでも、そういう雰囲気でもキャラを立てて欲しいという要望がありましたので、口に咥えた葉っぱは、無意識のうちに「何か足りないな」と思って描いてしまいました(笑)。



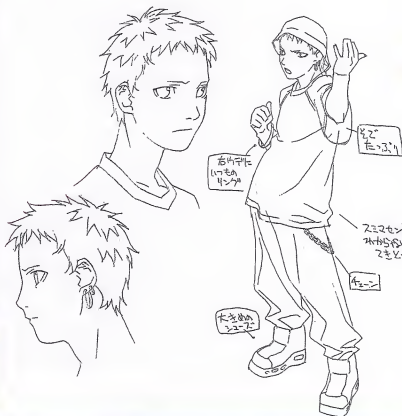
表情編

顔の傾きえのそばは、その表情は揃う  
ので、どこが愛嬌のある顔立ち。



帽子

シローが使用している帽子。天頂のク  
ラウンが広面で、ブリムは少し下がった  
タイプ。視野が遮られないようやや前  
を上げ、軽く顔に載せている感じ。



132の服

ゆったりした服にアクセサリで華奢ったストリートカジュアル風な立ち  
ち。シローがいつも右腕に付けているリングは、この当時から使っている。

DESIGNER'S  
COMMENTARY [渡辺明夫]

キャラクター性を上げるため、目のところ  
に傷をいれたり、髪っばを晒えさせたりし  
ています。設定上の意味はないですが、傷  
を負ったのかな? というような想像を膨ら  
ませやすいですね。こういった要素でキ  
ャクター性を上げておくと、アニメの中  
でも演出がしやすいですね。ちなみに  
シローのモデルは、『The Police』のスティ  
ングです。ああいう渋い感じで、おでこ  
が広いイメージです(笑)。

# 桐原夕映

「セレブなキャリアウーマンをイメージしました」

DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

セレブなキャリアウーマンというか、コンサバというか、そういった方向を意識して描いていますね。ポイントはこの大人でお洒落な雰囲気です。服装だけではなく、髪型も上品にして、キャラクター的にセレブな雰囲気が出せればと思って、デザインさせていただきました。現在とは違って、16歳の頃はいかにも普通の女の子っぽいので、その対比も見比べてみると面白いかと思います。

PROFILE

壬生シローの妻。宇宙開発からレジャー施設の運営まで行う世界的大複合企業、桐原グループの副社長。社長は存在しないため、実質的な支配者といえる。非情かつ冷静な性格で、目的達成のためならどんな犠牲も厭わない。死亡した恋人の復活を願い、宇宙から飛来したエイリアンと取引。蘇生に必要な技術と引き換えに、エイリアンが求める“器”を創るため、大吾と提携しミュータントを作成、その究極体である流奏を探し求めている。



鋭角的な襟や複数のベルト、互の手足に付けたリングなど、スタイリッシュな中に独自性を感じさせる服装。





もう少し目  
です。



**実写集**

つり目がちな目と両耳につけた大きなイヤリングが特徴的。髪型はナチュラルウェーブなボブカット。



もう少し  
かゆい表情は...

ソウルテイカー  
桐原まはる  
ゆい 夕映  
表情

**決定稿**



2... 8-25  
西宮



**187の稿**

ワンピースの腰間に身を包んだ、10年ほど前の夕映。前髪の長さも現在とさほど変わらないが、当時後ろ髪を肩の辺りまで伸ばしていた。



スカート 左右  
「V」  
「V」  
上下同じ金の黒い色  
きれ目刻

**私腹**

大きく開いた胸元には、アクセントにスカートを巻き、下はフレアスカートという組み合わせ、身体にフィットした服のおかげでバストが強調されている。



**170の稿**

右側の  
イヤリング

右側の  
イヤリング

エンパイアラインのビスチェドレス、肩のショールやオーバースカート、さらに精緻なデザインのアクセサリーなど、全体的にエレガントな雰囲気がある。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

一組織を仕切る役職の高い重要な人物なので、役職に似合った凛とした表情になるように意識して描いています。両耳のイヤリングは、先ほども言った大人っぽいお洒落な雰囲気と、セレブぽさをイメージして付けています。私腹に関してもセレブぽさを意識していますね。

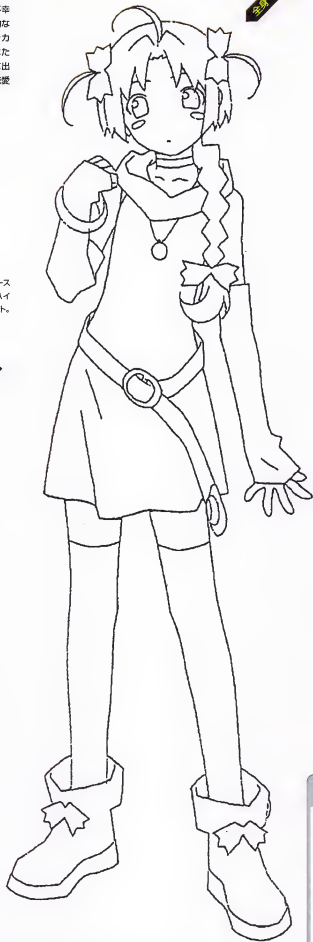
## 中原小麦

「おさげはビーストチェンジ時の設定の名残です」

## PROFILE

ミュータントによって絡繰された白衣の悪人軍団「ホスピタル」の一員で、催眠術や治療能力を持ったミュータント着医師。異形の力を負わされた不幸な生い立ちのわりに、物事を深く考えない楽天的な性格。趣味はコスプレ衣装製作。琉奈とフリッカ一の通称を命じられるが、経験も能力も未熟なため、他のミュータントの補佐がメイン。任務中に出会った京介に一目惚れしてホスピタルを脱離、恋愛成就を目指し行動を共にすることに。

大きく背中の空いたワンピースに、アームウォーマー、ニーハイソックスというコーディネート。

DESIGNER'S  
COMMENTARY 「渡辺明夫」

元々は企画書にもおらず、途中でオーダーをもらって追加されたキャラでした。特に指定はなかったので、好きに描かせてもらったキャラですね。作画上のポイントは、胸がベッタコというところですかね。企画段階では小麦もビーストで、おさげはビーストチェンジした時に鎖状になるという設定でした。そういう経緯でおさげは、後からつけたものだったんですけど、結局その設定は削られ、デザインだけ残ってしまったという感じです。





表情集

まだ幼さの残る顔立ちで、口元&八歯歯がポイント。



ジャケット系

ただでさえスレンダーな小麦が、体格の異なるシローのジャケットを羽織ると、ハーフコート並にぶかぶか。ジャケットの下はキャミソールにショートパンツ。

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

当時から桃井はるこさんのファンで、メインの服装は桃井さんのファーストアルバム「Mall Me」のジャケット内の写真を参考にしました。あとは、趣味がコスプレなので、コスプレチックな服装が多くなっていますね。表情については「弄型好きなアニメの可愛い女の子を描いてみたい」という願望があったので、そのあたりを強く意識しています。ちなみに彼女は黒猫、肌が小麦色だったので「小麦」という名前をつけました。

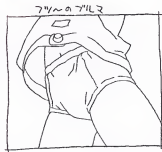


ソウル・テイカー #3

中原 ほかほか  
まきぎ 小麦 #17

全身図

動きやすい  
体操服



ソウル・テイカーのロゴ



おまけの髪  
おまけの髪  
おまけの髪  
おまけの髪

ソウル・テイカーのロゴ

ソウル・テイカー

ソウル・テイカー

ゆったりめのウェアに下は王道のブルマ。大きめのシューズをはくことでデフォルメしつつなシルエットに、緩いアクセサリーにも注目。第3話で披露。

動きやすい

ブルマ

緩いアクセサリー

シューズ



おまけの弁当

動きやすい



女子高の制服

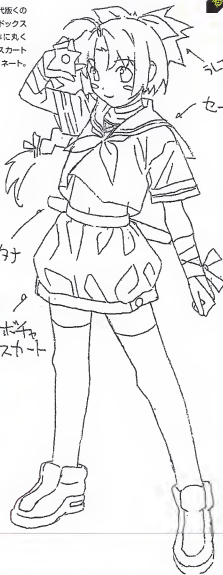
第2話で披露した、現代版のいち服衣装。オンドックスなセーラー服に、全体に丸くふくらんだカボチャスカートという珍しいコーディネート。

スカート高く  
マウス

スカート  
おまけの  
おまけの  
おまけの  
おまけの



- ☆ 小麦の制服  
3ポイント
- ・ムネのほん
- ・ウエスト
- ・スカート



動きやすい

ソウル・テイカー

セーラー

カボチャ

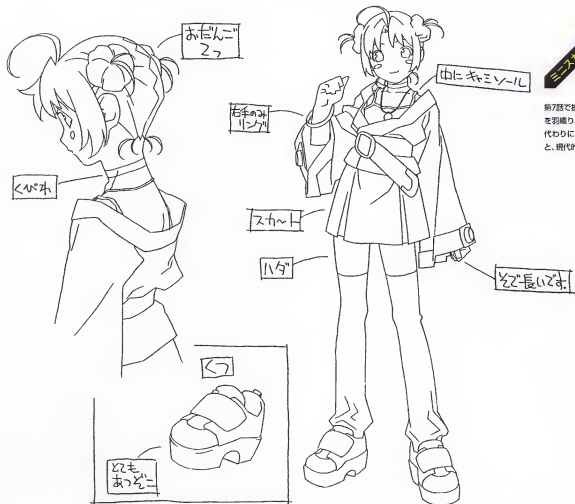
カボチャ  
スカート


**ネコ型シッパ服**

第5話および第6話で着用。特製カチューシャに長いシッパ、足裏の肉球と横線にまでこだわりの見られる。裏に着かれた大きなリボンが目を引く。



第4話で披露したコスチューム。頭にはカチューシャを付け、バフスリーブにフレアスカートという組み合わせ。胸や腰、膝などにリボンがあしらわれている。


**ミニスカ形式**

第7話で披露。キャミソールの上に浴衣を羽織り、裾はボックスプリーツ、帯の代わりにベルトで締め、足元は厚底靴と、現代的なアレンジが施されている。



サウザン  
ベル

右ウキのみ  
17cmのインナー



ツギン  
11ボ  
すず

ウキのデザイン

長い髪はいつも通りお下げにして垂らしているため、顔のお顔子は仮使用のウィッグ。腰の高さまで長く大きなスリットが欲しい。第8話で披露。

第11話で着用。この下に隣のウサギスーツを着用している。加えて特大エンジンまでこの中に収納しているため、全体的にかなりのボリューム感に。

ウサギの着ぐるみ

ウサギスーツ

第11話で披露した衣装6ヌイグルミ。なお、ウサギ耳やぶくらんだ手、シッポなどは、彼女自身の身体がミュートメントの力によって変換したもの。



ウサギの  
30cmの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの



ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

ウサギの  
長さの  
長さの  
長さの

# 時逆琉奈

「袖口から手の指が見えるか見えないかという、可愛らしさ、ポイントです」

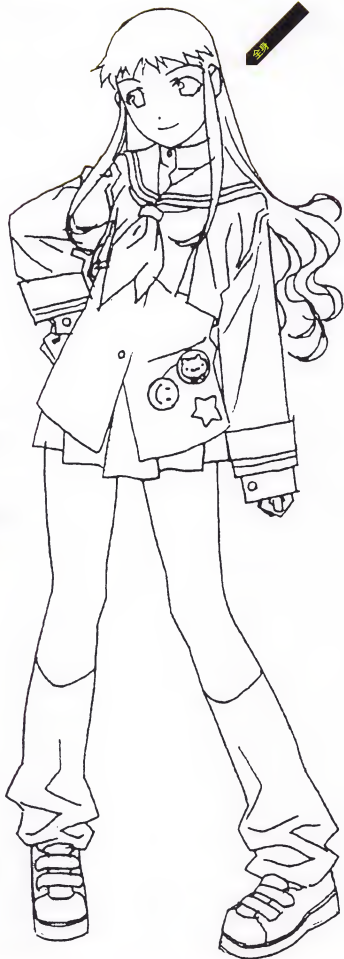
## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

彼女も前髪が短くて、おでこが広い感じの「おでこキャラ」ですね。琉奈の全身画は、ありそうだけじゃない制服というか、ちょっと妙な前髪し方というか……、そんな微妙なところを意識して描いていたと思います。ちなみに足下には、彼女をデザインした頃に流行っていたルーズソックスを取り入れています。このあたりはその当時の時代性が反映されているデザインになっていますよね。

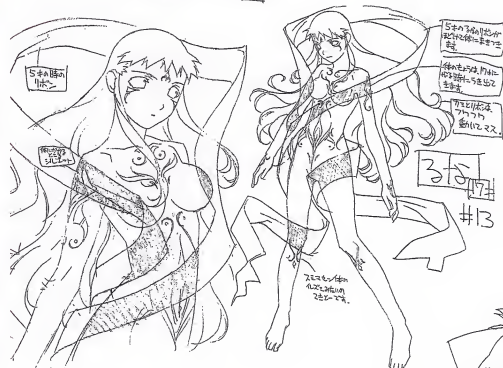
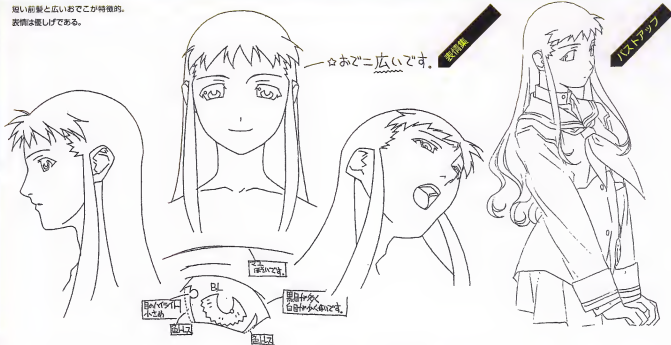
## PROFILE

京介の双子の妹。生後しばらくして実母の棺に濡れられ姿を消す。祖父および父によって生み出された究極のミュータントであり、「フリッカー」と呼ばれる自分の分身を作り出したり、現実と交わる精神世界に他人を引きこむことが可能。ただしフリッカーの容姿や性格、年齢などが本人と異なる理由については不明。子供のように無邪気で、かつ無慈悲な性格。兄である京介を愛する一方、彼以外の人類はすべて不要なものと考えている。

フリッカーを模倣することで、分散していた力を取り戻した姿。長袖のハイネックシャツの上から、袖の下でカットされたセーラー服を羽織っている。



短い前髪と広いおでこが特徴的。  
表情は豊かである。

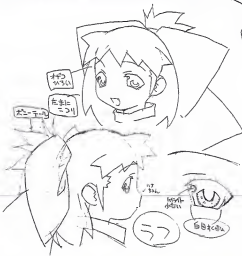


フリッカーを作り出したため、本体の肉体は劣化していた。さすがに京子というだけあって、その顔立ちは、同じ年頃の京介とよく似ている。



#### DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

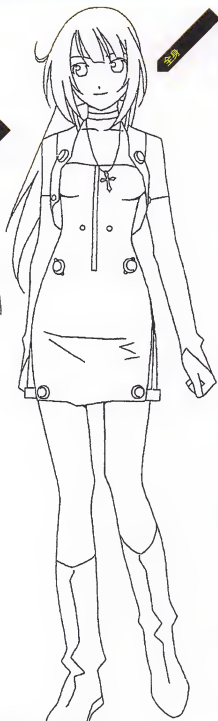
本編では出演が少ないキャラなので表情画もあまり多くはないですが、『The Soul Taker ~魂狩~』では非常に重要なキャラなんですよ。京介とは兄妹なので、当時、表情は京介と似た感じを意識して描いていたよな気がします。子供の頃の麻宮は、袖口から手の指が見えるか見えないかというところがポイントですね。デザインする上で、私は特にこうい「可愛らしさ」をアピールしているポイントが好きなんです。



# 岬真夜

「クルクルッと跳ねたような髪型がポイントです」

全身



顔

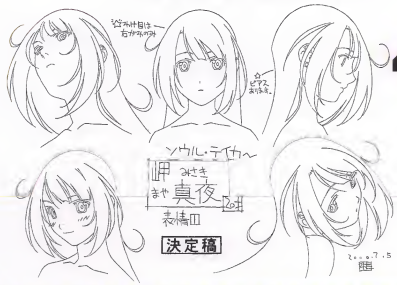


背後



長く艶やかな髪型が特徴。特異な生い立ちを経たその表情には、少女のような可愛さと盛んな大人の気遣いという、神秘的なまでの二面性が関わっている。

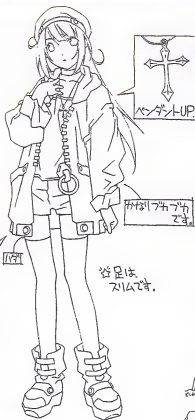
表情集



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

『化物語』の放送時に「ひたぎって、ほとんど岬じゃん」と言われた記憶があります(笑)。でも今見てみると、髪型など色々違う部分もありますよね。あとは、描いている人が一緒なので、意識しなくても似てしまう事はあるんですよ(笑)。岬のデザインは気に入っていたんですけど、出番がありませんだったのが残念でした。髪型のデザインで特徴を出そうと意識して、髪にいくつかのクルクルと跳ねたようなポイントを入れています。





**首飾**

大きめのジャケットや運元のベルトブーンデザインの  
が、個性的なシルエットを強調している。また、十字  
架のペンダントは、のちに紹介に受け継がれる。

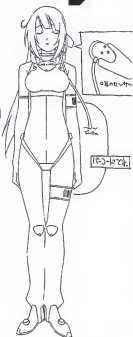


かたはアフリカ  
です。

谷足は  
スリムです。



**靴**



バックは  
です。

柄物グループに由来された脚の姿。身体のアちこち  
に旗柄用のバーコードが印字され、さらに首元には  
実験用と思われるナンバーが記されている。



首元には  
実験用の  
ナンバーが  
記されている。

膝まで届くエプロンに、長い髪は短縮の  
リボンでまとめられている。正面に描  
かれた図案のクローバーは、三つ葉の  
変異体であり、幸せの象徴とされる。

**エプロン**

男物のシャツを無造作に羽織った姿。  
を巻き上げる腕の動きに合わせ、たくし  
上げられたシャツの下からは、ストライ  
プ模様の下着が顔をのぞかせている。

**男物のシャツ**

身体にフィットした作りで、お尻のライ  
ンまでくっきり。裏肉の上から着用し  
ているため、広く開いた胸元からは、み  
くらみのある谷間が露出。

**ライン**



どか  
リボン

ボウ  
3つ

ガー

さおし

どか  
シューズ

ボタン  
1枚  
だけ  
ついてる

おん  
を  
巻  
き  
上  
げ  
て  
封  
じ

し  
ら  
ま  
色  
し  
な  
い

男  
子  
の  
シ  
ャ  
ツ  
で  
大  
き  
め  
な  
す。

# 秋葉恵

「当時としてはキャミソールは衝撃的でした」

全身



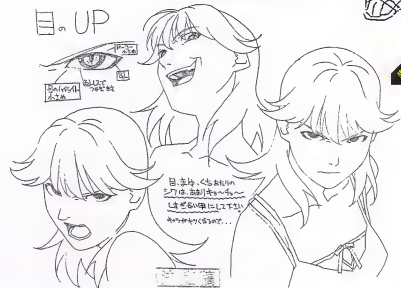
PROFILE

フリッカーのひとり。元ホスピタルの一員であったザボーと共に、彼の生み出した成無園に浮かぶ城で暮らしていた。恵としての人格とは別に琉奈としての記憶も持ち合わせており、それゆえ他人を傷めることができない。ただ、同じ理由から京介に対してだけは好意的な態度を見せ、まるで誘惑するかのようにはたけぬい姿をさらす一幕も。ザボーと京介が戦いのため彼女をそばを離れた後、城に現れた包帯の怪人によって連れ去られる。



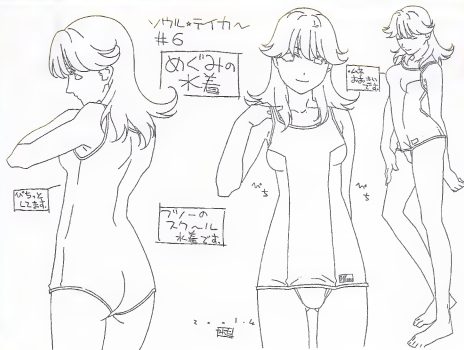
ゆったりめのキャミソールと、裾にリボンのついた七分丈のパンツというカジュアルな服装。他方、他人に対し不機嫌の強い表情にも顔がある。

表情



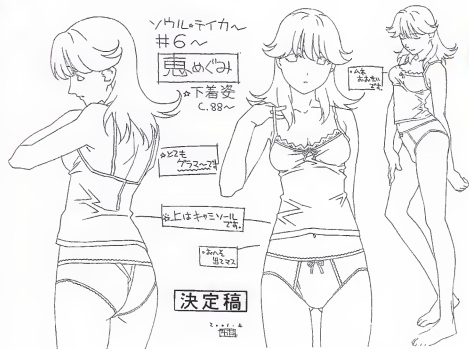
DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

左胸にはデザインをした当時に流行っていた、輪っかのようなアイテムを付けていますが、うまく表現するのが難しかったですね。あとは、キャミソールは当時としては衝撃的な服装だったと思います。キャミソールなんて今は当たり前ですけど、昔は下着っていうイメージがありましたよね。フリッカーの戦闘服は、今見ると近未来的な服装という感じで面白いですけど、どうしてこんなデザインを考えたのかわかりません(笑)。



スクール水着

京介の前で披露したスクール水着姿。ボリューム感あふれる豊満なスタイルの持ち主で、とくに胸やお尻の辺りは、水着がちぎれそうなほど。

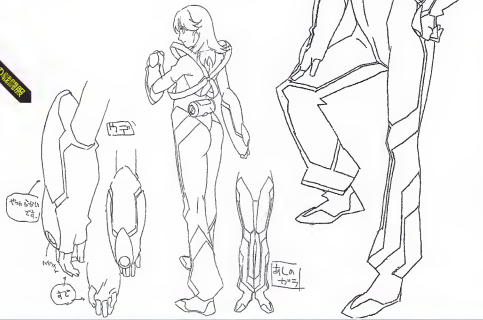


下着姿

キャミソールにパンティという仮まじな組み合わせ。水着姿と同様、肉付きのよい身体のおかげで、胸の布地が仮まじなラインを描いている。

第11話にて、京介と戦うために呼び出された際の姿。同話で、明日香、沙也雄、露の3人が着用していた戦闘服は、デザインは共通で色が異なる。

プリンガの戦闘服



PROFILE

フリッカーのひとり。桐原グループに育ての親であるシスターを殺され、その復讐を誓い密かに行動していた。自分がフリッカーであることを自覚し、京介を発見すると珠奈を名乗り接近する。出会った当初は、茶目気のある仕事と子供っぽい行動をしていたが、それらはすべて京介に取り入れるための演技で、実際にはシビアで過激な性格。危機に際しては、シスターから学んだという戦闘技術を披露、両手に銃を構え容赦無く撃ちまくる。

全角

# 櫻井明日香

「セーラーの裾からちよっとだけ見えるスカートが可愛いと思います」



マント

表羽織



谷川目  
ツリマユ毛  
星ノキピン



ふかふかのセーラー服にツインテール、無邪気に笑う表情など、見た目の印象は子供そのもの。彼女の着用しているマントは、後に京介に受け継がれる。



DESIGNER'S COMMENT 「波辺明夫」

京アニさんの担当回数で登場した、二挺銃を持った喋ってくる女の子です。マントは、あとで京介にあげたものですね。活発な女子高生という感じでデザインのにも割と気に入っています。デザインした当時は、こういう厚底のブーツが可愛いなと感じていたので取り入れています。デザインのポイントは、やや大きめのセーラーの裾からちよっとだけ見えるスカートです。この、ちよっと見える感じが可愛いです(笑)。

「ヒロインとは異なるデザイン手法」

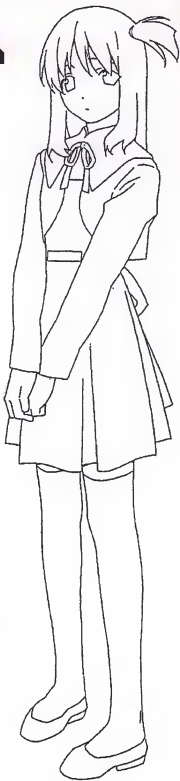
# 橋沙也佳

The Soul Taker ~魂狩~

## PROFILE

フリッカーのひとり。ミッション系の全寮制スクール・聖峰女子学園に通う女子高校生。上流家庭の子女らしく、控えめでお淑やかな人となりだが、かつてツリング中の事故で恋人を失うという辛い過去を経験。自分だけが生き残ったことに罪悪感を抱いており、その心の傷をホスピタルのミュージタント・サイコドクター精神に狙われる。京介の活躍によって鬼神の魔手からは連れられたものの、最後には包帯の怪人によって連れ去られる。

全身



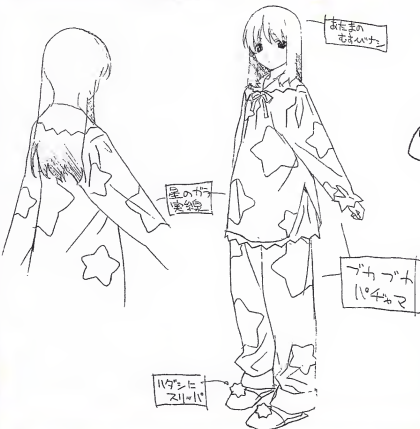
表情



学園の制服姿、おっとりした表情には、彼女の純粋な性格がよく表れている。髪型は五股のみのサイドテールに結び上げ、小柄な体格は小童とほぼ同じ身長。

二重構造のゆったりした作りで、前に掛する下地は華やかなフリル付き。また、星柄のバジャマに合わせるように、スリッパにも星の装飾が付いている。

バジャマ



女衾まの  
もみあげ

星のフリル  
装飾

ぶかぶか  
バジャマ

ハガシヒ  
スリッパ

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

とても趣味なおとなしいキャラというのをイメージして描いた気がします。「ナースウイッチ小変ちゃんマジカル」の小変と同じ制服を着ているという事は、ここからデザインが伝わったという事ですね。デザインのポイントは、おとなしい女の子を描く際の私の定番ラインで、おさげで特徴を持たせるというのをしています。片方だけおさげにするという、ヒロインとは違う方向性のデザインを意図しました。

# 椎名霞

「様々な意味で稀少な存在」



表情編



全身

前下りのボブカットとベリーショートな前髪から、  
風流とした快活な印象を受ける。髪飾りは、明日香  
のタイピンや沙也加のバジマ柄と同じ星柄。

#### PROFILE

フリッカーのひとり。琉奈の行方を探す親戚グループによって発見、捕縛された少女。真夜と同様、グループの研究者たちによって解剖された挙句、フリッカーを合成して作り出すソウルヌビスの素材にされることだったが、京介によって救出される。だが、京介が明場にいた父・リチャードと争っているうちに、悪徳の怪人によって連れ去られてしまう。その後、同じフリッカーである明日香や沙也佳、恵と共に、京介と戦うことに。

#### DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

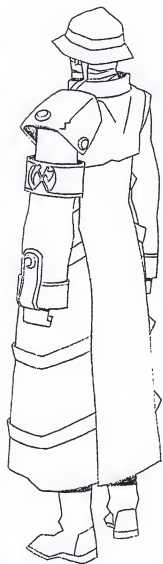
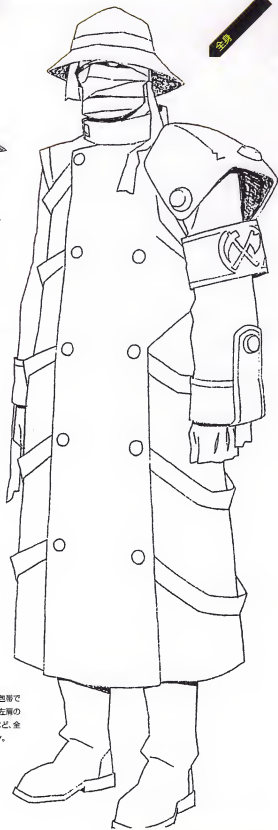
なぜかド着姿ですね(笑)。霞は出番が少なく、このラブ編しか設定画が存在していないのが申し訳ないです……。他のキャラとかぶらないようにということを意識しつつ、特徴としては、ワンポイントとして頭につけた星型の髪飾りがポイントですね。ちなみに、私がボブカットのキャラを描くのはわりと珍しいかもしれません。多分、他にはいないんじゃないかなと思います。

## 包帯の怪人

「人物の背景をイメージさせるために腕章をつけました」



「ハハは、見えません」



衣服以外で隠し切れぬ場所を包帯で覆い、美観を完全に隠している。左胸のバッジや肩章、コートのベルトなど、全体的にアシンメトリーなデザイン。

## PROFILE

京介の行く先々に現れては、彼と出会ったフリッカーたちを連れ去っていく謎の人物。フリッカーを実験動物のように扱う科学グループの研究者たちとは異なり、少女たちの言葉に耳を傾け、情理を尽くして語りかけることもあった。後にその正体が、京介の育ての親である伊達水脈と判明。一度は死んだ身であるが、京介の祖父である時差大船によって蘇生され、その後、彼の命令に従い、浜崎の抹殺に必要なフリッカーを集めていた。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

新原監督の趣味のキャラですね。監督は包帯男が大好きで、色々な作品でそれぞれ登場しているらしいですね。今回はこんな風に、怪しげなロングコートの男に包帯をさせている、という感じになっています。ポイントは、コートや深い帽子、それとちょっとだけほどこけている包帯です。あとは、「どこかの組織のやつなのかな」というイメージーションを膨らませるために、腕に肩章を付けてみました。

## PROFILE

桐原グループの研究員で、桐原重工生物情報工学部に所属。フリッカーやミュータントの研究に携っており、捕獲された真夜を解剖した日本人。狂熱的な科学の信奉者であり、研究のためなら他人の命を奪うこともためらわない。真夜の救出に現れた京介と対峙、突撃のため彼の身柄も拘束しようとするが、圧倒的な力の前に敗北。その場からの逃走にはなんとか成功したものの、逃げ延びた先にリチャードが襲われ、その手にかかる。

全身



表情



☆×が実は、  
1センチほど  
短くしてスの  
中は、別冊に  
描いていい  
です。



☆フリッカー  
毛です。

科学者のトレードマークともいえる白衣の下は、ハイネックのトップスにタイトスカート。眼鏡をかけた顔立ちも、病的な研究熱に反し地味な印象。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

オリベアは桐原グループの研究員で、割と気に入っていたキャラですね。ですので、早い段階で殺されてしまったのはちょっと寂しかったです。ポイントはもちろんこの白衣とメガネです。デザイン時には、誰が見ても研究員だとすぐわかるように、その2点を記号として入れました。あとは、ちょっと賢そうな雰囲気キャラクターに持たせるために、髪をセンターで分けにして、おでこを出しています。



## ドクトル凶也

「額帯鏡と白衣があれば、医者」というキャラは成立するんだなと思いました」

☆反射鏡の  
フタのUP.

## PROFILE

ホスピタルに所属するミュータント。自分の内体を電気信号に変換できることから、電影鬼の名で呼ばれる。また、かつては優秀な外科医であったため、戦時ではメスを武器にして戦う。フリッカー捕獲任務を受け、小夏と共に行方を捜索していた際、水新の面前に立つ景介を発見。フリッカーと共闘する景介の力を得るため襲撃を試みるが、シローの妨害に遭い失敗。その後、再度襲いかかるも、ソウルテイカーとして覚醒した景介に敗れる。

ドクトルの名にふさわしく、額帯鏡をつけ白衣をまわっている。しかし骨ばった顔には、陰鬱的な笑みを浮かべており、受ける印象は常人とは程遠い。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

彼は、とにかくイカしたキャラクターとしてデザインしました(笑)。本編でも、相当イカしてましたね。頭に額帯鏡を付けているのは医者だからでしょうけれど、どういう発注でできたのかちょっと思い出せないですね。ただ、どんなにイカしたキャラクターを描いても、白衣を着せると何故かドクターっぽくなるところがすごいなと(笑)。割と大きく崩しても、額帯鏡と白衣があれば「医者」というキャラは成立するんだなという驚きがありました。

「眉間にしわを寄せた表情と細めのメガネで怪物感をだしました」

## PROFILE

ホスピタルの指導者にして京介の父。沈重厚  
な人となりが、決して冷淡ではなく、その豊潤に  
は溜みがある。魂祭の誕生過程で生まれた多くの  
ミュータントを救済し、かつ人類の敵となる娘を  
抹殺するためホスピタルを結成した。彼自身もミ  
ュータントであり、βアプリコンとの融合が不完全  
なため、まだ壮年でありながら、すでに寿命が尽き  
かけている。玩弄の思遇をめぐって京介と対立、互  
いに相いれぬまま戦い、悲半ばで倒れる。



背

ホスピタルの指導者らしく  
白衣をまとい、長く伸びた  
髪を後ろで束ねている。



正面

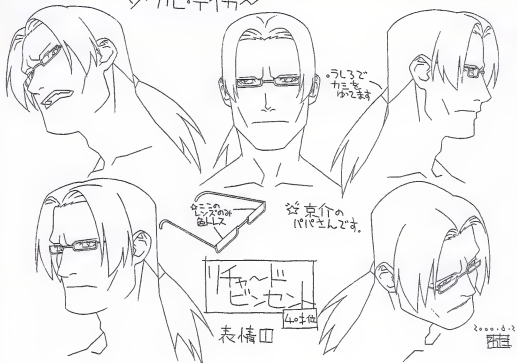


表情

DESIGNER'S  
COMMENT [ 渡辺明夫 ]

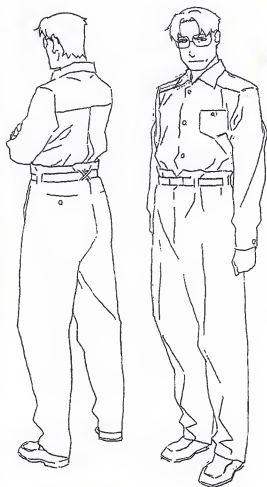
こちらもホスピタルの医院長なので、引き  
続き白衣ですね(笑)。リチャードは京介の  
父親で、怪物な性格という設定があったの  
で、そのあたりを強く意識したキャラクタ  
ーです。怪物な性格を表すために、イメー  
ジ的には骨格が角張った感じで、ちょっと  
こむずかしそうな表情させています。顔も  
四角っぼくすれば怪物っぽくなるかなと  
思っただけでこのようなデザインにさせてい  
たできました。割と安易ですね(笑)。

ソウル・テイカー



表情

顔のように固く引き締められた表情からは、強い信念と覚悟が感じられる。



衣装2



衣装1

過去「1」は20年ほど前のリチャード。苦み楚った表情は現在とさほど変わらないが、まだ髪も短く一介の研究家といった印象。その数年後の髪が過去「2」となる。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

表情に関してはホスピタルの指導者ですので、当然「偉い人」という雰囲気イメージしています。眉間にしわを寄せた表情とちょっと締めめのメガネを組み合わせることで、そういうキャラクターを目指しました。

PROFILE

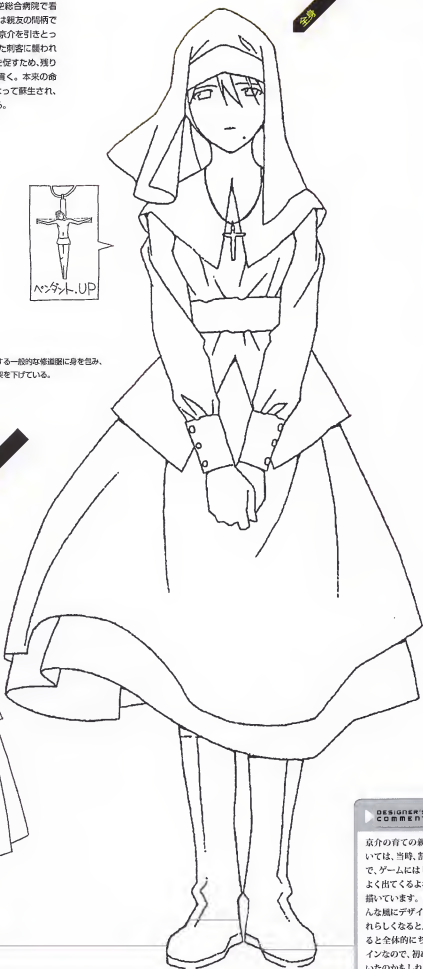
京介の育ての母。教会でシスターを務めているが、それ以前は、京介の実家である時逆総合病院で看護師をしていた。京介の実母・椿とは親友の間柄であり、彼女に感謝され生後間もない京介を引きとった。十数年後、桐原グループの故った刺客に襲われ命を落とすが、その際、京介の覚醒を促すため、残り少ない力を振り絞りその胸を刺し貫く。本来の命はそこで失われるが、後に大権によって蘇生され、包帯の怪人として京介の前に現れる。

全角



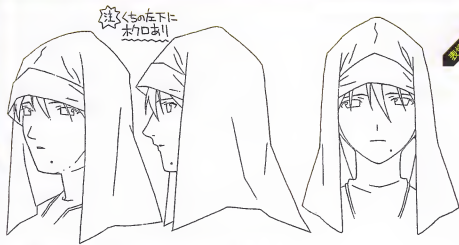
首飾を披とする一般的な修道士服に身を包み、首には十字架を下けている。

前後



DESIGNER'S  
COMMENTARY 渡辺明夫

京介の育ての親ですね。シスター姿については、当時、割とゲームをやっていたので、ゲームには「こんな感じのシスターがよく出てくるよね」というのを参考にして描いています。修道服に関しては、多分どんな風にデザインしても、最終的に色でそれらしくなると思うんですよ。でも今考えると全体的にちょっと辛が濃そうなデザインなので、初めから死亡フラグが立っていたのかもしれない(笑)。



要領書

前後

帽子を真っ直ぐ見つめる癖には、すべてを見透すかのような神秘的な雰囲気がある。

顔にかぶっていたベールを外した状態。長く伸ばされた前髪は顔の半分を覆うほど。後ろ髪はさらに長く、その先端は腰の下にまで達している。



若い頃

若い頃



町逆綜合病院で働いていた当時の服装で、本職の時代から20年ほど前にあたる。まだ10代後半にも関わらず、落ち着いた雰囲気を感じさせる。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

珍しく口の左下にはくろくを描いていますが、これもキャラクターに特徴をつけるためのポイントです。経道瀬は顔にすっぽりと帽子をかぶってしまうので、髪型しわからないんです。そうすると、別に特徴がないと、後々帽子を外して出てきた時に、誰なのかわからなくなってしまうのではないかとという危機があったので、くろくをつけたんですよ。

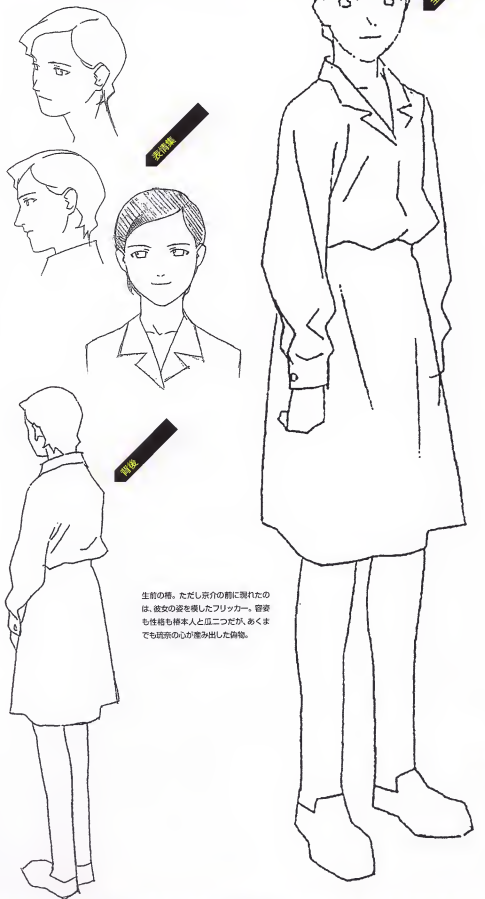
# 時逆椿

The Soul Taker -15th-

「昭和初期のお母さんを意識しました」

## PROFILE

京介と瑠奈の生みの親であり、夫は後にホスピタルの指導者となるリチャード。また、時逆総合病院の院長である大森を父に持つ。10数年前、出生まもない息子と親友の水鏡に預けると、自らは旅を連れ家裏の前から姿を隠した。その時すでに現代医学では治療不可能な病にかかっており、息子と再会することなく死亡。第7話にて京介は椿と顔を合わせているが、それは椿本人ではなく、瑠奈が産み出したフリッカーのひとりに過ぎない。



生前の椿。ただし京介の前に現れたのは、彼女の姿を模したフリッカー。容姿も性格も椿本人と瓜二つだが、あくまでも瑠奈の心が産み出した偽物。

### DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

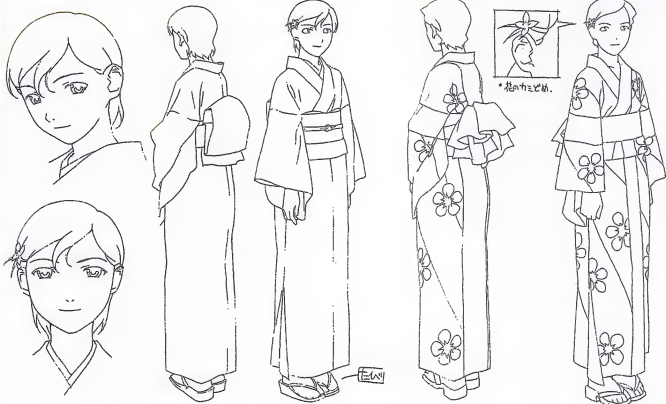
こちらは、京介の本当のお母さんですね。このキャラクターに関しては「昭和初期のお母さんというのを意識してください」という要望があったので、そういう服装を意識して描いています。髪型に關しても昭和っぽさというのをイメージして、現在のような七分付けの髪型になっています。

リチャードと結婚した当時の格。景介  
らが生まれる前ということから20代前  
半と思われるが、自然と和服を崩こな  
ず家には、足々とした印象を抱かせる。

新婚時代

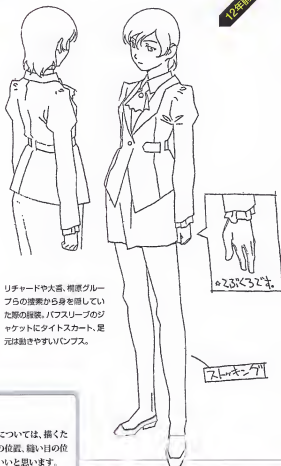
満開の花を散らした浴衣。さらに、帯と並  
行かつ直角になるよう、ラインが描かれ  
ている。この独特のデザインから、十字  
紫を背負っているように見える。

浴衣



看護師

12年前



リチャードや大森、相模グルー  
プらの捜査から身を守っていた  
際の格好。11フスリーブのジ  
ャケットにタイトスカート、足  
元は動きやすいヒンプス。

ダブルボタン

ストッキング

英家の時逆総合病院で看護士をしていた当時の姿。どこか幼さの残る顔立ち  
に洗練とした表情浮かべた様子は、落ち着いた野野原の水戸とは対照的。

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

若い頃のナース服は「メソツ●ータム」みたいな、ちょっと甘のナースを意識して描いています。着物については、描くた  
びに新しいなと実感するんですよ。全く資料を見ないで描くと、絶対に相違を間違えますね。特に帯の位置、縫い目の位  
置、手を下ろした時の油の形状はすごく難しいので、着物を描く際にはこのあたりを勉強しておくと思います。

# 時逆 大悟

「視覚的に覚えてもらえる記号を入れていきます」

## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

いかにも「大悟」という名前通りのイメージの山男ですね(笑)。顔の粗も、安易ではありませんが、やはりキャラクター性を立たせる上では有効かと。視覚的に何か覚えてもらえる記号を入れるという策は、この頃に限らず、今の私のデザインでも見受けられると思います。本編に登場した時に「空気がならないようなキャラクター性を立てる事は、今でも常に意識していますね。

## PROFILE

博の父にして京介の祖父。時逆総合病院の院長。難病の娘を助けるためエイリアンと契約。βアプリコンを使いミュタントを生み出した。多くの人命が損なわれたことから自分の過ちを悔い、放逐させ後は、人類の敵となった孫娘・環奈の抹殺に生涯を費やす。



全身

在りし日の顔。研究を重ねる過程で自身もβアプリコンに冒され、肉体的寿命が尽きてしまう。身体が腐げる前に脳髓だけを取り出すことで生きながらえた。

表情線



いけ  
穴を削

キズ  
定線

いけ  
穴を削

# エド

「特徴を持たせるために、眉毛やヒゲを強調して長くてもがった形にしました」

## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

これを見て、忍者と言われても困るでしょうけれど……忍者です(笑)。桐原の手下なので、道着風の衣装の背中には桐原グループのマークである「I」マークを入れています。また、キャラクターに特徴を持たせるために、眉毛やヒゲを強調して長くてもがった形にしています。逆さになっているボーズは何で描いたんでしょうかね(笑)。

## PROFILE

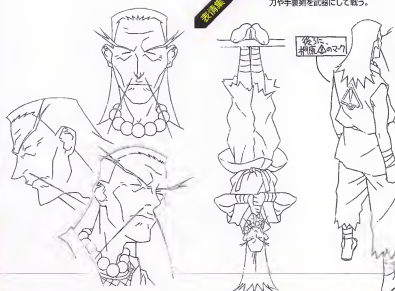
桐原グループの刺客。環奈とフリッカ一の行方を探す京介らが、グループの運営する映画村に立ち寄った際に遭遇。忍者や岡村などエキストラに扮したメンバーを率いて襲撃をかけるが、ミュタントとして覚醒した京介の力の前にあっけなく敗れる。

鎖帷子の上に涼着風の衣装を羽織り、首には数珠をぶら下げている。本物の忍者と同様、現代的な銃火器ではなく、刀や手裏剣を武器に使う。



全身

表情線

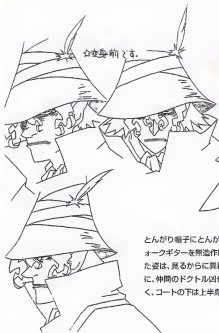


髪は  
逆さに削



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

このキャラクターも変なキャラクターですね(笑)。私の中では、『ムー●ン』に出てくるスナ○キンがイカれた感じというのをイメージして描いています(笑)。ギターもその名残です。デザイン的には極端に手を長くしているところがポイントですね。これもシルエット的に特徴を出すためです。このキャラクターはギターから弾を出すんですが、なんか「キカイダー」みたいですね(笑)。



☆変身前→さ。

変身後

とんがり帽子にとんがり靴。フォークギターを無造作に背負った姿は、異るからに異様。さらに、神門のドクトル因由と同じく、コートの下は上半身裸。

## PROFILE

ホスピタルに所属するミュージシャン。聖峰女子学園の生徒を次々に誘拐し殺害していた。亡骸をコレクションし、それらの前で自作の歌を披露するという異常な性癖から、「明う精神療法士」の異名を取る。新たな猎物として沙也佳を狙うが、京介に倒される。

全身

AKIO WATANABE  
ANIMATION  
DESIGNWORKS

CHARACTER

19

## サイノドクター 鳴神

「イカれたスナ○キンがイメージです(笑)」

## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

ザボーは、変身後のバージョンをさとうけいいちさんが描かれていて、そちらのデザインを元に戻すバージョンを描かせていただきました。変身後のビーストモードでは鎌を持っていて、口も隠れているような気がするので、なので、人間バージョンでも鎌を持たせて、口も布で隠してという感じで、こういったキャラができたんじゃないかと思います。



## PROFILE

元ホスピタル所属のミュージシャン。寿命が近づく中、似た境遇のフリッカーを殺害するだけの人生を嫌い組織を脱脱。最強の敵と立ち会うことだけを願い、成層圏に浮かぶ城で黙と暮らしてきた。京介を真の敵と見定め、彼との戦いの中で死産を得て死に至る。

西洋の死神を連想させるマントと太刀。だがその一方、唇まで届く鎖やマントに描かれた奇妙な紋様などからは、アジア的なエキゾチシズムを感じさせる。

変身後

AKIO WATANABE  
ANIMATION  
DESIGNWORKS

CHARACTER

20

## ザボー

「さとうけいいちさんのビーストモードを元に描きました」



DVD1巻初回限定版ジャケットイラスト



DVD1巻初回限定版ジャケット裏イラスト



DVD1巻ジャケットイラスト







VHS2巻ジャケットイラスト







VHS4巻ジャケットイラスト







雑誌掲載(電撃アニメーションマガジン)

# AKIO WATANABE

A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

06

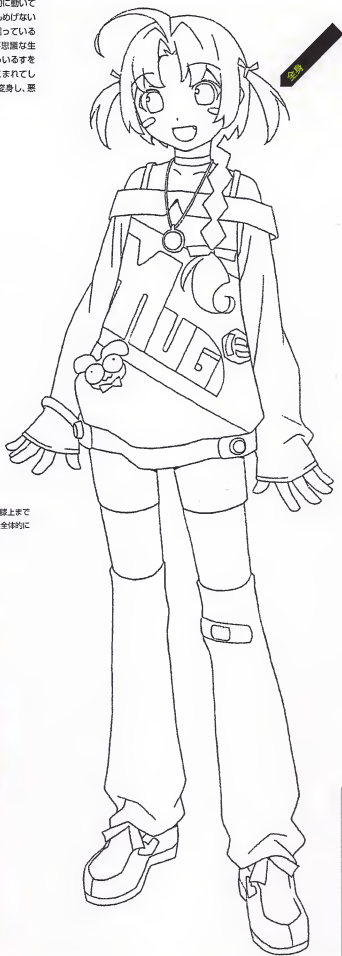
ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて

NURSE WITCH KOMIJI-CHAN MAJIKARUTE



PROFILE

脳小笠蔭事務所‘キリプロ’所属の新人コスプレアイドル。物事をあまり深く考えず、直感的に動いては失敗を重ねての繰り返しだが、それでもめげない屈天気なまでのポジティブさが売り。困っている者を見逃ごせないお人好しな性格で、不思議な生き物・ムギまると出会ったことで、悪のうろすをばらまく“あんぐら〜”との戦いに巻きこまれてしまう。魔法少女“まじかるナース小麦”に変身し、悪のうろすから地球を守る。



手の甲にまで届く長袖や腰上まで届くレグウォーマーと、全体的にゆったりとしたデザイン。



DESIGNER'S COMMENT 「渡辺明夫」

「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」のデザインでは、可愛らしさや面白さを意識しました。この服装は「小麦ちゃん」になってからデザインしたもので、ポイントには、肩が出ていて、股下まで隠れるくらいのフカッとしたトップス。そしてスパッツと、大きめのルーズソックスにお洒落アイテムとして附けたパンソココーですね。お腹のあたりには大きく「MUGI」と描いていますが、こういった遊び心を随所に入れていきました。

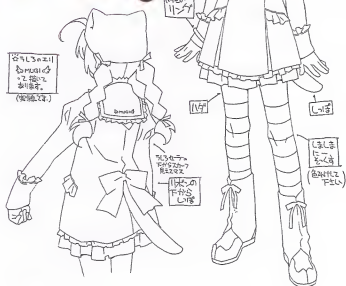


ネコミミをモチーフにした帽子と、セーラー服をベースにしたワンピースの組み合わせ。チャーカーや右手のリング、背中の“MUG”マークなどが共通。

衣装/衣装

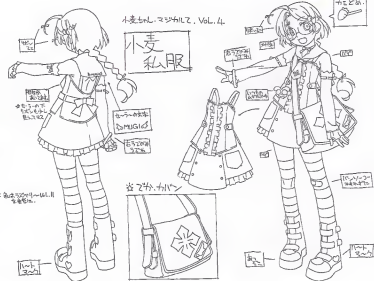
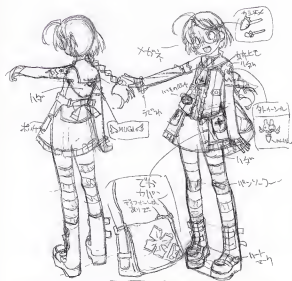


衣装/衣装



十字架をモチーフにしたゴシック・アンド・ロリータ風のデザイン。ラブではタトゥーシールの案もあった。経典画バージョンの表情は新たな描き起こし。

衣装/衣装



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

「小麦ちゃん」はお祭りのアニメ。アニメファンにわかりやすくアピールするアニメだったので、デザインは可愛らしさに特化しました。私服はかなりの点数がありますが、元ネタがあるものも多かったですね。マッスルキューティー-小麦たんは、当時流行っていた「0面ラダー555」っぽいラインを入れています。ろりたんは「で●こみみたいな感じ」という発注を受けてデザインしました(笑)。どれも道心があった面白いのでは無いでしょうか?



黒猫をモチーフにした変身衣装。頭には機械装置付きのゴーグル。お尻には長いシッポとこだわりの仕様。萌出し＆へそ出しとなかなかセクシーなデザイン。

レンズ・ホ



右ウデに  
リングが  
はまっています

ネコアーツ



いつもの  
ペンダント

かまの  
リボン

かたまのウィンの  
リボン

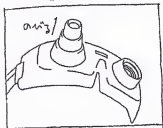
パンパコ  
がはまっています

ゴシック



フリルとリボンで飾られた、派手派手なミニスカドレス。ゴシック・アンド・ロリータでは定番の片足ガーターも、左足の太ももにしっかり装着。

かたまのゴーグル



天使  
まじ

白目は  
ナニですか

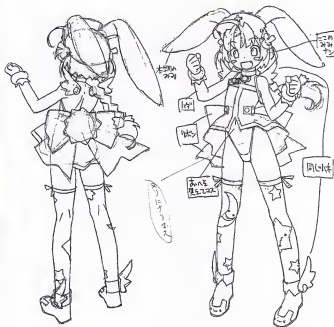
ゴシック  
がかたまの  
ウィンの  
リボン

つぎ出しの  
SD.小麦



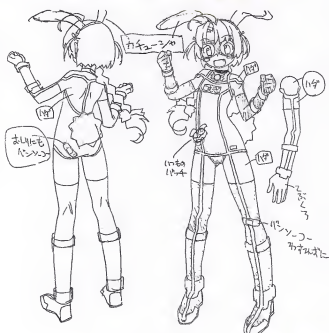
マミカの衣装デザイン

こちらは、マジカルメイドこよりと対戦する際、魔法で変身した姿。両肩と両足首の羽と、大きなリボン付きのふとみどワザギンボがポイント。

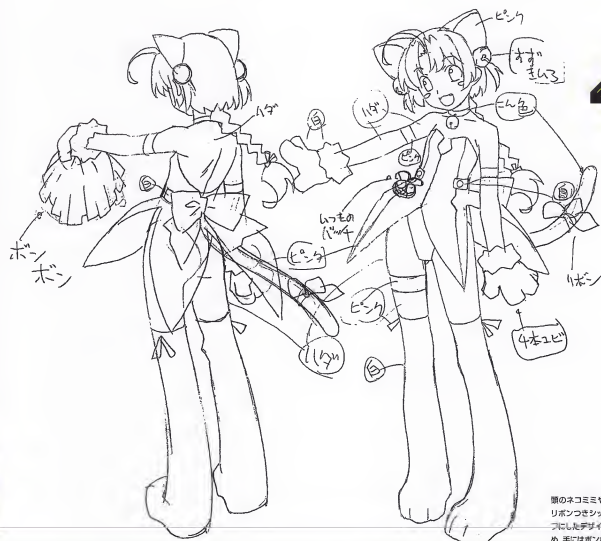


マジカルキュウライの衣装デザイン

復讐レスラー用衣装。スクール水着をベースに、ワザミミカチューシャやニーハイソックスを付加。さらに、いつもは左腰のみの斜め帯をお尻にも追加。



ユズシの衣装デザイン



腰のネコミミや袖付きチョーカー、リボンつきシッポと、ネコをモチーフにしたデザイン。花籃チャラのため、手にはボンボンを標準装備。

悪のうらむすと戦うため、小夏が魔法の力で変身した姿。ナースキャップや救急箱、背中も足首の羽など、白衣の天使＝看護婦をベースにしたデザイン。

デザインカール・アズキ

ナースウイング小夏(ロキア)のデザインカール・アズキ





PROFILE

小麦のクラスメイトで、彼女と同じ新人アイドル。あどけない顔とは裏腹に迫力のナイスバディというハイスベックのおかげで、男性ファンを中心に人気急上昇中。おっとりした性格だが、しっかりしているようでわりとドジなところも。クラスメイトの上にドジっ子同士ということで、小麦とは仲良しだったが、ある日、あんぐら〜に感染され、小麦と敵対する関係に。“まじかるメイドこより”に変身し、悪のういらずで地球汚染を企む。

登場



「小麦と対になるようにデザインしました」

まじかるメイドに変身した姿。メイド服をベースに、ムササビの耳とシッポをアレンジしたデザイン。小麦と異なり凹凸のはっきりしたボディライン。

デザイナーズ COMMENT 渡辺明夫

こよりは、小麦と対になるようにデザインがされている所がポイントです。変身後の小麦がナースだったので、「じゃあ、こよりはメイドでしょう」という事になり、メインの全身柄のようなデザインをさせていただきました。それからスタイルについても、小麦と対象的にするために、小麦のツルベタ乳に対して、こよりは巨乳という感じで、キャラクターの差別化を図りました。



## 伊達京介

「The Soul Taker」の時より表情を柔らかくしています」

## PROFILE

超大手芸能事務所「JUNES」に所属するトップアイドル。人目を引くルックスもさることながら、歌も芝居もそつなくこなす実力派で、その圧倒的な人気から、すでに当代ナンバー1の呼び声も高い。裏表のない人となりで、生き馬の目を抜く芸能界でもつねに自然体。圧倒的な人気にも関わらず、誰の前でも気さくに振る舞い、騒いだところが無い。小妻にとっては憧れの存在であり、アイドルを志すきっかけを与えてくれた人物でもある。

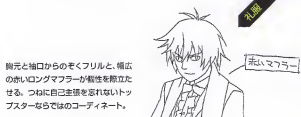
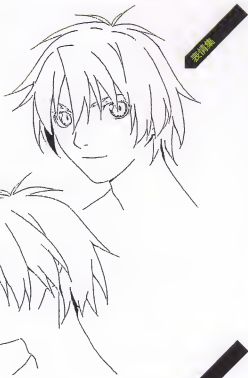
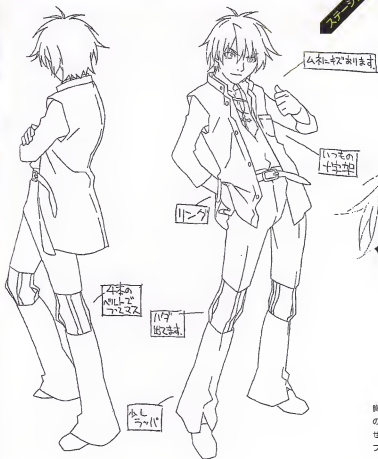
紐留めのタイプのロングマフラーや十字架の首飾りなど、いわゆるビジュアル系のスタイル。前作「ソウルテイカー」に比べて首飾りは長めになっている。



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

全身画のデザインは、PV用のコスチュームですね。確か、発注と参考写真があって、『冬●ナツのヨロ様っぽいイメージでまとめたような気がします(笑)。他の衣装に聞いても、例えばステージ衣装は「ジャ●ーズっぽいもの」といった感じで、きちんと仕様書をもってデザインをしました。

広く胸の広いシャツの上に薄手のベストを羽織り、裾広げスポンは膝の辺りまでセパレート状になっている。微妙に肩を露出させ、セクシーさを演出。



胸元と袖口からのそくフリルと、裾広の赤いロングマフラーが個性を際立たせる。つねに自己主張を隠れないトップスターならではのコーディネート。

ノースリーブにスリムパンツ、バンドベルトなど、ビジュアル系な組み合わせ。ネクタイとシャツにはトレードマークともいえる十字案のデザイン。



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫!

ひどい話なんですけれど、「小麦ちゃん」の世界では「The Soul Taker〜魂狩〜」の物語はすべて映画の中の話という事になっています(笑)。ですので、「小麦ちゃん」の舞台は現代で、服装をデザインする上でも「The Soul Taker」のような、近未来っぽさは意識していません。表情については、現代の日常のお話なので、京介に聞しても「The Soul Taker」の時より柔らかくしています。

PROFILE

キリプロに所属する子役タレント。愛らしい容姿と純朴なキャラクターで人気を集めている。しかし裏面には裏表の激しい性格で、大人顔負けの毒舌家。スタッフや業界関係者の前では完璧な演技力でぶりっ子を演じ、誰の耳にも届かないような小声で毒を吐いている。芸能界で生き残る術を知り尽くした、未恐ろしい天才少女。同じ事務所の小麦に対してだけは遠慮がなく、たびたび露骨な物言いで小麦を凹ましては悦に入っている節がある。

タイムカーベル

童話に出てくる妖精をモチーフにした衣装。ビスケットを頭に載せているのは、製作画時ネットで誕生した「ビスケットん」というキャラのオマージュ。

「子供らしい & 可愛い服装」

時逆琉奈



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

あまり囃らず、いつもこんな表情しかしていない感じですが、おいしい所は持っていくというキャラクターですね。服装的には、総じて子供らしい服装かつ、可愛らしくという方向を意識しています。ちなみに、ティンカー・ベルについては「ビスケットん」と発注されましたので、それをイメージして描きました。この頃は、本当にパロディぶりが多いですね(笑)。



キャミソールにかぼちゃんツの組み合わせに、ネコ靴モチーフにしたアレンジが施されている。さらに、顔、胸、足、腰と目立つ場所にリボンを配置。



後ろ



お尻に  
リボン

ネコミニ  
スカート

ツイン  
テール



ハチ

しぼ  
リボ  
ン  
縫  
製

ニー

オデコ  
飾り

ハチ  
ちゃん



☆目.UP



ハチ  
ちゃん

白目  
は  
大きい

黒目がち



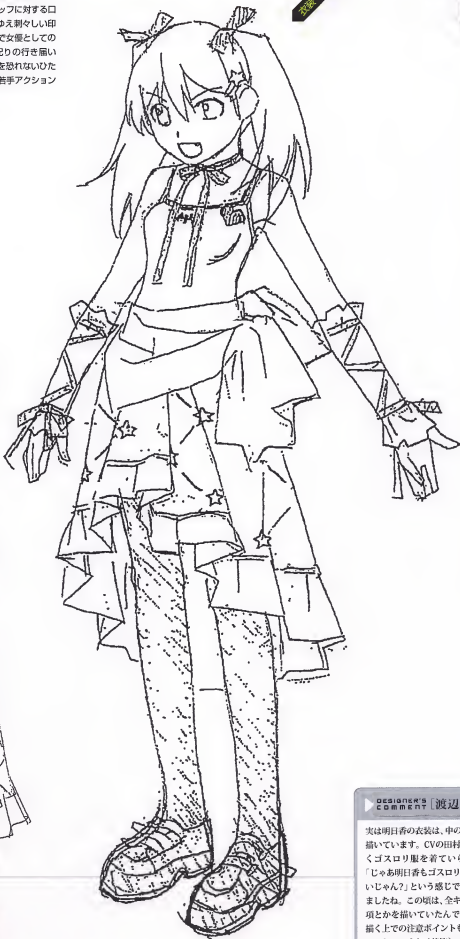
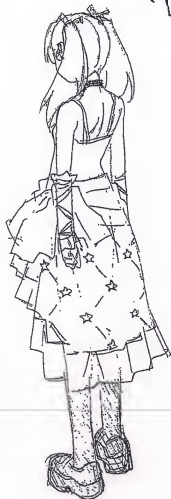
## 櫻井明日香

「明日香の衣装は田村ゆかりさんをイメージしています」

## PROFILE

歌や踊りより、体当たりな演技を売りにしている肉  
体派アイドル。現場ではつねに真剣勝負を心がけ、  
一切の妥協を許さず、共演者やスタッフに対する口  
調がきついことで知られる。それゆえ割々しい印  
象を持たれがちだが、それはあくまで女優としての  
顔。いったん現場を離れると、気配りの行き届い  
た、心優しい少女の顔に戻る。怪我を恐れないひた  
むきな演技が認められ、将来有望な若手アクション  
女優として認知され始めている。

フレアスカートは裾がショート、後ろが  
ロングというアシンメトリーなデザイ  
ン。リボン結びのサッシュを胸め、全身  
をリボンでコーディネート。



## DESIGNER'S COMMENT [ 渡辺明夫 ]

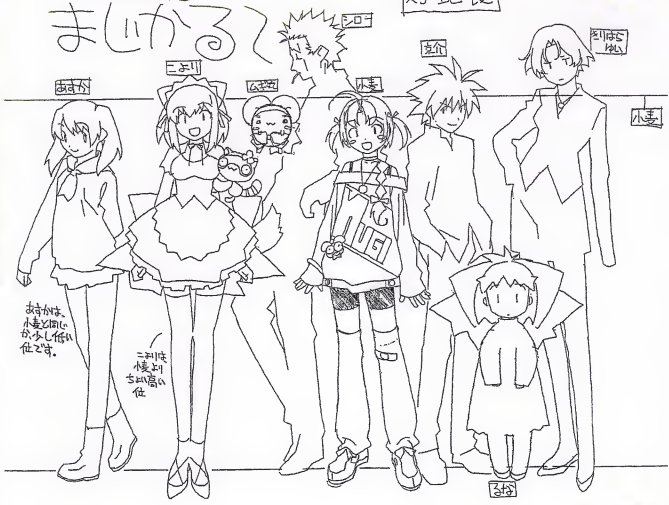
実は明日香の衣装は、中の人のイメージで  
描いています。CVの田村ゆかりさんがよく  
ゴスロリ服を着ていらっしゃるので、「じゃあ明日香もゴスロリ服を着せればい  
じじゃん?」という感じで方向性が決まり  
ましたね。この頃は、全キャラ共通注意事項  
とかを描いていたんですね。この絵を  
描く上での注意ポイントも、今と全然変わ  
ってないですね(苦笑)。成長してない  
ってことでしょうか(笑)。

メインキャラの身長を一貫で表した設定画。大図はアクションを得意として  
いる明日香だが、華やかな文で表せば、小妻よりも小柄であることがわかる。

対比表

こむぎちゃん  
まじかるし

対比表



明日香は、小妻と同じくらい低いです。

小妻は、明日香よりも低い位

小妻ちゃんマンガール  
全キャラ共通・注意事項

全キャラ共通の注意事項

**目**

- 目の位置が位置を揃えて中央位
- 瞳孔に大きき違い
- ハナレアリの瞳孔は細い
- 瞳が大きい
- 瞳が小さい
- 瞳が大きい
- 瞳が小さい

**目の位置**

- 女はまぶたが大きく目の位置が低い。
- 目が大きい
- ハナレアリの瞳は高いところにあり
- 瞳が小さい
- 瞳が大きい
- 瞳が小さい

**目の位置**

× 女はまぶたが大きく目の位置が低い。

**目の位置**

× 瞳が大きい

**目の位置**

× 瞳が大きい

**目の位置**

× 瞳が小さい

**口のカタ**

口のカタ

**口のカタ**

× 口のカタ

**口のカタ**

口のカタ

**口のカタ**

口のカタ

**口のカタ**

× 口のカタ

**口のカタ**

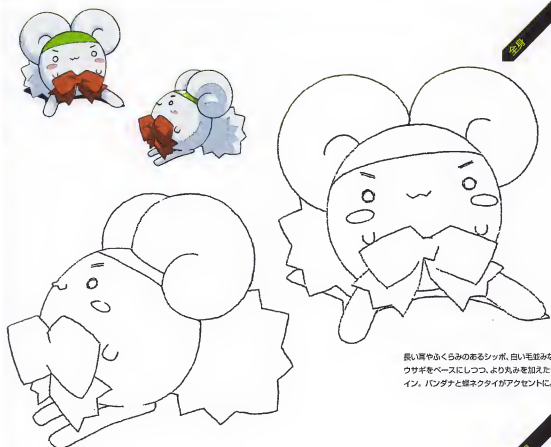
口のカタ

作画スタッフ用に用意された一覧表。本作ならではの作画を行う上での注意事項が、正確なイラストで描けるように記されている。

# ムギまる

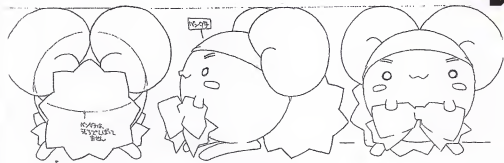
「丸だけ組み合わせて描ける簡単なキャラ」

全身



長い耳やふくらみのあるシッポ、白い毛並みなど、ウサギをベースにしつつ、より丸みを加えたデザイン。パンダナと蝶ネクタイがアクセントに。

三頭身



いっちはゆじからボウタイのしっぽ



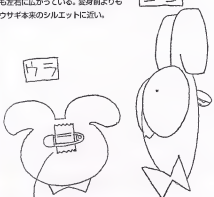
目UP

ムギまる

ムギまるが変身した姿。つぶらな目が大きく見開かれ、丸く隠されている耳も左右に広がっている。変身前よりもウサギ本家のシルエットに近い。

ヨコ

まえ



ウラ

ゼロキ-7°

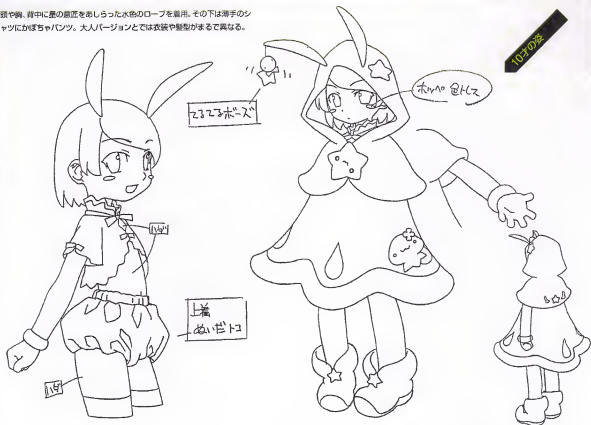
PROFILE

地球とは次元を異にする世界“わくちん界”に住む見習い守衛隊。相は真面目だが、口が悪く、女の子に目がない。あんぐら〜を捕獲するため地球にやって来たが、到着早々に負傷してしまい、たまたま居合わせた小麦に代役を頼むことに。地球では本来の力が発揮できないため、アドバイザーとして小麦をサポート。人目につかないよう、とくに必要のない時はうさぎのワッペンに変身し、小麦の腕に張りついている。

DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

丸だけを組み合わせて描けるような、簡単なキャラがいいなと思ってデザインしたキャラクターです。ネーミングも、小麦の扱い麗みみたいな生き物で、丸いから「ムギまる」という、すごく安易な感じでつけました(笑)。ちなみに、ムギまるは丸いウサギです。耳は丸くなっていますけれど、長い耳をクルッと丸めているだけで、伸びるとウサギの耳のようになります。

頭や胸、背中に意匠をあしらった水色のローブを着用。その下は薄手のシャツにかぼちゃパンツ。大人バージョンとは衣装や髪型がまるで異なる。



10才の姿

「クリオネを擬人化したイメージです」

まじかるティーチャーコマチ

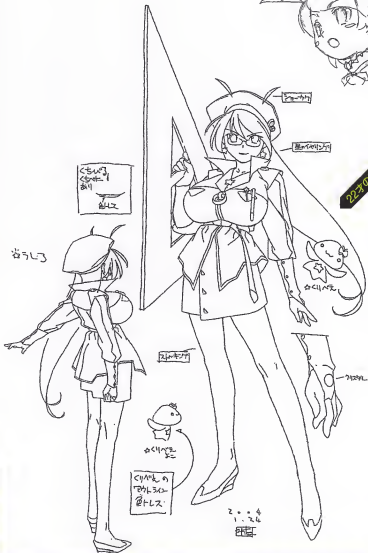


服腰や胸に挿したペン、巨大な三角定規など、女性教師のイメージをベースにしたデザイン。ボリューム感たっぷりのリストは、前中トップクラスのサイズ。

22才の姿

PROFILE

宇宙の彼方から、地球を侵略するためにやって来た宇宙魔法少女。見た目10才程度の幼女形態と、22才程度の巨乳美人教師形態に変身可能。魔法少女としての力は、まじかるナース小夏やマシカルメイドこよりと互角以上。直接戦闘では圧倒的な力でこよりを一蹴し、小夏との戦闘では、豊かな術眼で夢の世界へ閉じこめている。一瞬はキリッロの悪々々え洗脳するが、わくちん界を司る女神マヤの加護もあり、すんでの所で撃退される。



DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

クリオネを擬人化したらこんな感じかなと思って描いたキャラクターです。実は割と気に入っているんですけど、出番がほとんどなかったですね。10才のバージョンは、服装のデザインもクリオネをイメージしています。22才の姿は「こよりよりも胸が大きい先生」という発注があったので、こんなとんでもない爆乳になりました(笑)。横にいるクリオネっぽいキャラのネーミングも、「クリベス」とすごく安易な感じですが(笑)。

# 秋葉恵

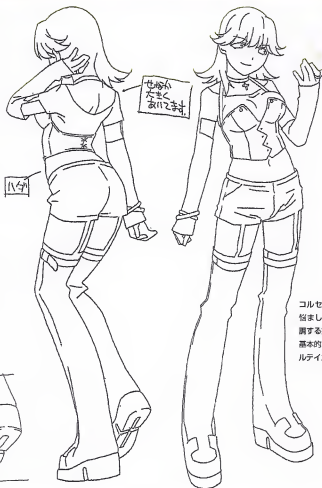
「体のラインを活かすデザイン」

DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

スタイルがいいキャラクターは体のラインを隠してしまうともったいないですから、なるべく体のラインが出る形にしつつ、ちょっとお洒落でスレンダーなところを狙って描きました。私は服装をデザインする時は、資料を参考にすることはあまりないので、独特な服装になっているかもしませんが、履をデザインするのも個人的に好きなので、あえてちょっと変わった感じで描いています。

PROFILE

キリプロに所属するグラビアアイドルで、芸名は「MEGU」。盛潤なスタイルで人気を集めており、事務所も売り出しに一層力を入れているが、ファンの前では羞らしく振舞っているが、裏の性格は計算高くしたたか。小栗を目の敵にして、こゝあることに挑戦していく。



コルセットにホットパンツと、極まじげなボディスーツを強調する衣装。なお、表情を効率的なデザインは前作「ソウルテイカー」を参照している。



# ポソ吉

「ポソ吉のイメージは、見た目通りタヌキです(笑)」

DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

ポソ吉のイメージは、見た目通りタヌキです(笑)。ですので、本来なら「ポソ吉」がふさわしいんですけど、あえて「ソ」を「ジ」にしています。また、ポソ吉という名前なので、ポソソシャベるというキャラクターになっています。タツ●ちゃん人形のようなイメージで刷についてほとんど変わらないというイメージだったんですが、途中から喋り出すキャラクターになりましたね。

PROFILE

まじかるメイドと行動を共にする不思議な生き物。ポソ吉という名前だが、性別はメス。地球のタヌキに似ているが、人と会話をこなすあたり普通ではない。いつもはこよりの左腕に張りついているが、ムギまるとリング上でバトルを演じたこと。



両目をつなく黒い縦線や網々のしっぽなど、どう見てもタヌキのヌイグルミとしか思えない外見。顔の赤い痣跡りと歯の黒い線キタイがオシャレ。



DVD KARTE1ジャケットイラスト







DVD Zおへ2ジャケットイラスト







「くらびるイノセンス」ジャケットイラスト



「小妻200%しよ!」ジャケットイラスト



「小泉オン・ザ・ラジオ 巴谷亮編」ジャケットイラスト



「ザ・うたのヒットばわーどムキ」ジャケットイラスト



「すぷりんぐ・はず・かわっ」ジャケット裏イラスト



「すぷりんぐ・はず・かわっ」ジャケットイラスト



「小夏100%しよう」ジャケットイラスト



ラズベリー付録ポストカード





Windows用ソフト「炎のARASHI!! 魂示版大決戦」パッケージイラスト



AKIO WATANABE  
A N I M A T I O N  
D E S I G N W O R K S

CHAPTER

07

まじかるカナン

MAGICAL KANAN



## 柊ちはや

「正統派美少女物アニメ」や「魔女っ娘物アニメ」を意識しました」

## PROFILE

身体を動かすことが大好きな元気な女の子。小学生に見えるが、鈴鹿学園に通うれっきとした女子高生で、休日には母のレストランを手伝っている。魔法の国からやってきたナツキと出会ったことから、彼の難みを受け、種(ダークマテリア)探しを手伝うことに。ナツキの力を借りて魔法戦士カーミンへと変身、種に汚染された種人窟(ジェムルス)と戦う。当初、スケベなナツキとは衝突ばかりしていたが、やがて意気し合う仲に。

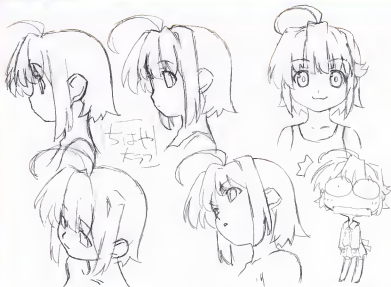


セーラー服、ニーハイソックス、そして顔元の大きなリボンが特徴的。



## DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

ゲームの「まじかるカナン」は発売されてからかなり経ちますよね。本作の製作当時でも、発売から何年か経っていた気がします。また、既にOVAも作られていたので、私のほうでは、当時のアニメファンのニーズに合う絵柄に挑戦したという意識でデザインさせていただきました。原作となるゲームのデザインには基本的に手を加えず、それをアニメにする際、アニメーターさんが描きやすいようアレンジしています。



DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

原作は18禁ゲームですが、本作ではあえてコンセプトとして「正統派美少女アニメ」や「魔法っ娘物アニメ」のキャラクターを意識して描いています。ですので、萌身もちよっと下げ気味になっています。

快活な性格ということから、怒ったり笑ったりいろいろな表情を見せてくれる。

表情集



## カーマイン

ちはやが変身した姿。衣装はレストランの制服をアレンジしたデザインになっている。帽子や腰のリボンなど、顔面の印象は変身前と共通する部分も多い。

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

すべての服装に言えることですが、極力、オリジナルのイメージを崩さないように気を配りつつ、シンプルに処理するという形で描いています。ですので、体についてはほとんど原作通りのデザインになっていると思います。逆に顔つきについては、いろいろな人が見て共通して可愛いと思われるラインを目指して、試行錯誤して描いていましたね。

# 那津樹

「当たり前さわりない普通の男の子のイメージ」

## DESIGNER'S COMMENT 渡辺明夫

変な小動物の人間バージョンですよ。原作の主人公でもあるキャラだったので、当たり前さわりない男の子というイメージでデザインしたいと思います。実は元の絵があまりなかったので、当時は「どうしようかな」とかなり思い悩んで描いていた気がします。

### PROFILE

魔法の職工ヴァ・グリーンの住人。奪われた邪悪の種（ダークマテリア）を取り戻すため、女王ツユハの命を受け人間界へやって来た。探索中に怪我を負っていたところをちはやに助けられる。偶然にも、ちはやの中に魔法戦士に必要な資質が眠っていたことから、種族しの協力を依頼する。いつもは少年の姿をしているが、魔力が切れると元の姿（ウサギとネコを足したような小動物）に戻ってしまう。性格はかなりスケベ。

人間に変身している時の姿。盛り上がった前髪、ノースリーブのジャケットと、燕尾系の主人公を思わせるデザイン。大人しくしてれば顔立ちも悪くない。



まじかるカナン  
セプティム

「線をあまり増やさないよう意識しました」

DESIGNER'S  
COMMENT [波辺明夫]

セプティムについても、まずは原作のイメージを損なわない事を第一に考えました。デザイン的に面白いコスチュームを着ていますが、このデザインもほとんどゲームのままですね。ただ、やはりアニメでは動きますので、動かしやすく、描きやすくするために、線をあまり増やさないよう意識してデザインしました。

## PROFILE

エゴァ・グリーンに住人。ちはやの父・ベルガモット（現在は城之内慎と名乗る）に従っている。人間界では、ちはやの母・絵美の若い頃と瓜二つの姿を披い、小唄絵美と名乗っていた。ちはやのクラスに転入後、物静かに振舞いつつ、その行動を監視していた。ベルガモットに密謀を尽くす一方、それ以上の感情を見せることも、最後は、ちはやの力を悪用しようとするフェンネルから彼女を守ろうとし、命を落とす。

コウモリや悪魔をイメージさせる妖しいデザイン。左は人間に变身していた際の姿。高校生らしからぬ大人びた雰囲気、クラスの男子の人気を集めていた。



# 水城 さやか

「オリジナルのイメージを崩さないように気を配りました」

DESIGNER'S COMMENT [渡辺明夫]

ちょっとおっとり系な感じの子ですね。これまでのキャラと同じく、オリジナルのイメージを崩さないように気を配りつつデザインしました。基本的にはどのキャラも同じですが、横田守さんが手が付られた原作の絵を参考に、アニメ用にリファインした感じですね。

PROFILE

ちはやの親友。大富豪の家に生まれ育った生粋のお嬢様。お淑やかな美少女で、性格はどちらかという内気。ナツキの元であるハツナの力によって魔法戦士セルリアンブルーへ変身する。なお、変身後は見た目の変化にとどまらず、性格も高貴かつ傲慢に変貌。そのこともあって、最初の頃、ちはやはその正体にまるで気が付かなかった。なお、魔法戦士としての実力はちはやを上回り、たびたびそのピンチを救っている。

全体的にシックな色合いで、落ち着いた人柄を暗示させる。頭と胸元の赤いリボン、首元の赤いショーカー、足元の赤いヒンプスがアクセントに。

髪飾

衣装





DESIGNER'S  
コメント [渡辺明夫]

カーマインの場合と同様に、彼女のデザインもオリジナルのイメージを描きやすいように気を配りつつ、シンプルに処理するという形で描いています。衣装に拘りしても、原作のイメージを損なわないように気を配り、なおかつ線を省略しつつもパーツが減った印象を与えないような処理を加えています。



## セルリアンブルー

魔法戦士に变身したさやか。魔法戦士は本人の理想を具現化した存在であり、音姿や性格の変化については、さやかの深層心理が影響している。







る男性キャラ像が明確にあるからだと思います。「He's So Ugly」も主人公の京介は、同くらい修正したんじゃないかと。同じ新房監督の「化猫」でも、女の子のデザインはわりとよくOKをいただいたんですね。修正が入ったのは真宵の服で、最初彼女はキョロっと服についていたのですが、「女の子はやっぱりスカートのほうが可愛い」ということでスカートに変更しました。あと、原作サイドから翼の胸をもう少し大きくと言われたかな(笑)。でも、そのくらいなんです。それに對して、男性キャラの肩やメスは、それぞれ、4回は修正をしています。

——渡辺さんの描く男性キャラは、色気といえますか、男性的な魅力がありますか。

渡辺 それは新房監督からの注文ですね。とくに「He's So Ugly」の京介の場合、声を担当されている遠藤(みつき)さんが女性なので、「性別は男だけど、全体的な印象は中性的に」と言われていたんですよ。化物語の間に聞かして、「男らしい男ではなく、どこか女性的な側面もあると言われましたね。どこの場合も、私が最初に描いたデザインは男らしい感じになっていたのだから、私のやりかたに少しは覚えがあります。

——デザインをする上では一番こだわっていることはありますか？

渡辺 キョロクターデザインという仕事は、あくまでアニメーション作品を作る上での歯車のひとつでしかないわけで、自分のこだわりを追求することより、むしろ相手のこだわりを満すことが重要だと思います。先程から話に出ている新房監督のご一緒する場合、「目」が大事になります。顔や目のアップが多いので、キャラの描き方が大要になります。あとは全体的なシルエットです。全身を描いたときは輪郭だけで描くのが多いので、立っているときの手足の仕草とか、背景を重ねた時にキャラが占める画面の割合が一般的な作品と違ってこのデザインには、ちょっと近いと思います。その辺りの機微を詳しくとらえて、新房監督とお仕事をするのは、やはり上(上)に思っています(笑)。こうしたこだわりは作品によって異なります。例えば「神のみ知るヒーロー」(2011年)や「プリティピープル」(2012年)の2作、これらの作品はほぼ標準でありますが、「かみ」が原案者の若木民喜さんが非常に絵のうまい方です。だから原作の線を再現するのにはこだわります。原作者の自由裁量で描かれる場面は、極端な話、コマごとに類型やアイテムの大きさが変わってしまうことがありますが、アニメは集団作業ですから、すべてにわたって統一の基準を設定しておかなければならないんです。キョロクターのデザインをするにあたっては、まず原案の線をじっくり読みこみ、一番魅力的に見えるラインをキョロッと抽出してそこから始めました。一方、「プリティピープル」や「オーロラドリーム」で意識したのは、女性の視点をです。本作は男性視点での設定をもとにしたアニメですが、開発スタッフの多くが女性であることから、キョロクターのデザインにも女性の視点から意識が出ていたんですね。意識する部分だけが男の自分とは全く違うんですよ。「オシロイ」みたいな女性ならではのこだわりから、髪の毛の飾り方や眉毛の付け方を、細かく指摘されました。女の子の髪を見て、「かみに綺麗に見えるか」「かわいらしく映るか」が大事なんですよ。

——渡辺さんの描く美少女キャラというと、八重歯の印象が強いのですが、あえて言えばそれがこだわりと言えませんか？

渡辺 好みというよりは確信にそうですが、それキョロラの設定やイメージを前後してのことですね。「キョロラのイメージに過ぎない」と思は採用してません。「化物語の真宵は八重歯にしたのは、そうすると彼女の元気が、元気が、印象を演出しやすかったから」です。足の絆創膏も同じ理由から、あれを見ることで走って転んだのかな、元気がないかな、と想像される視感をもいと思うんですよ。キョロラのイメージを補完するために、なにが必要かを、いつも心掛けています。

——キャラを描くとき、どのパーツから描くかなど決まりはありますか？

渡辺 その辺は言葉悪いと思いますが、まず顔の輪郭を描いて、なかに十文字線を引き、あと目鼻口配置。そのあと髪と毛、といった感じですね。スタンダードな方の方ではないかな、といった感じが入りますが、あれは渡辺さんの発案ですか？

渡辺 そうですね。でもそれは少女漫画でも使われる髪の毛の仕立にホワイエを敬慕します、という手法で、セリフでやってみたらどうなるかなという思ったのがきっかけです。本誌に試してみたのは、私作の原監督が描いた「セフィム」(2010年)の第1話が最初です。本作は七瀬さんがキョロクター(原案を手がけているのですが、キョロラの輪郭)に、とても大好きでしたので、「ここに七瀬さんの顔に合わせよう」と影の人の方から「ハイライトの付け方で徹底しました。七瀬さんもハイラストを置きたいんですよ」と感じてハイライトを入れたので、それを真似してみました。最初ころは、バカな(笑)と出たので消えたりして見えない(と)批判されることもあったのですが、やり続けていたら

定着しましたね。ハイライトを能う理由は、個人的に影よりもハイライトで立体感を表現する方が好きだからです。

渡辺 明夫氏に影響を与えたクリエーターとは？

——これまで手がけられた作品で、その後の作風に影響を及ぼした作品というものはありますか？

渡辺 影響という意味では、やはり新房監督との出会いが大きいですね。この業界に入った当初は、東映系や日本アニメーション系の作品がメインでしたので、いわゆるアニメファン向けの作品には関わっていませんでした。でも、正直なところ、レイトアウトの取り方ひとつ知らなかつたので、「ヤマト・ヨー」では、一から勉強する気持ちで現場に入りました。新房監督をはじめ、周りにいる方々

なんでもかんでもお話を聞いていました。レイトアウトにおける空流と成角の両方を知つたのも、ヤマト・ヨー「Y」がきっかけです。それ前、周りにいる人に機動部隊のレイトアウト「新世代エヴァンゲリオン」の例を挙げて説明してもらって、「あ、なるほど」です。それと、あと当時よく新房監督が画面をラットにとおつてやっていたのですが、私は、そのフラットの線がわからなくて「……、バリスを潰してと言われても、」とよく有様でした(笑)。

J.C. STAFF(と)もまた作ったという話。ちょうど私の師の師が監督補佐の金子秀夫(と)もたつたんです。金子さんの描くレイトアウトが修正されたにカッパで、どうしたかんなに好いレイトアウトが描けんですけど、と聞いてましたね。カット割りに応じて、でも、東映でのスタンダードを求められていたので、少しもカット割りの影響がなく、即リテラレされてるんです。

も新房監督の場合、カット割りが整がるこの方が少なく、レイトアウトにして、キョロラの外には、逆にキョロラの後ろが開いていることも多い。新房監督の作品では、逆にならざるを得ないというところもある。初めて見聞きするとはかりで、なにもかもが衝撃的だったんですよ。あまり新鮮すぎず、その頃の私は、本にこれぐらいのかわつたという感覚を覚えていました。だから、それまで自分が描いていたのと正反対のことをやろうかな(笑)。それで新房監督になんかこういやり方をするんですか?と尋ねると、「ええ、その方が好きだよ」と。立ち位置も、立場も、逆になるだけで、画面から受ける印象がガラッと変わるんです。画面の中に「目」のアップを描くことも、私がセリフ通り中央に置いていた



ていいかもしれない。そういう取捨選択のできない環境だから、逆におもしろい」と思える作品に出会えた時の喜びは大きいと思います。同じような感覚は「化物語」でも感じました。最初「化物語は、そもそもソフトが手がけていた作品。あまりに遠い点で、なんだ。たぶん、それは、コミカル路線で視聴者に対して、こんな、こんなシリアスな作品が受け入れられるのか」ところが、第一話のアフレコ現場で声が入るのを聞いた時、「あれ？ これ、もしかして、おもしろくないんじゃない？」と思ってしまう。その後でそれが確信に変わったのですが、個人的にはラストシーンがツラかったです。最後のシーンにエンディングがなる演出が推測で、余韻に浸らせる締め方が、私の好みにはピッタリとハマったんです。D.V.D版ではなぜか変更されてしまっただけで、派手な演出で高揚感を煽るのはなく、「ちょっといい話だったね」という調子に浸らせる締め方が、私の趣向にピッタリとハマったんですよ。

「使われやすい人」を  
目指すという意味

先ほど少し話してましたが、渡辺さんの好きなクリエーターの方を教えてくださいませんか？

渡辺 散々切れないどころか、安彦良和さんと中澤一登さん以外で言えるのは、のまたつみさん、結城信輝さん、石田敦子さん、桂原一郎さん、最近では倉嶋丈康さんや田中将賢さんなどです。

好きなになるポイントのようなものはあるのですか？

渡辺 最後を知った田中さんと関しては、「あの日記見たの、名前僕はまだ知らない。2001年のキキヲを見たとき、目標の幅を狭くも特徴的だと思ったんですよ。顔の輪郭に対して、少し外れ位置に鼻口が来ているのですが、あのバランス感覚はセンスの秘せる業ではどうもありません。私の持論ですが、田中という方は、みなさんがおっしゃる『「化物語」マニア』って、たいてい田中宏紀さん、また20代という若さにも関わらず、凄腕の原画を短期間で仕上げてるんですよ。速いという時は、20カッくらいのクシーンを教目まで上げてきた時は、本当にびっくりしました。すでに作画マニアの圈では知られた存在ですが、今後もお仕事を続けられるとしたら、間違いない大成長されるのじゃないかな。

渡辺さんがこれまでに読んだ漫画作品で、感銘を受けたものってありますか？

渡辺 大友克洋さんの『AERIAL』と水井章さんの『デビルマン』など。私の偏見とはかけ離れていますが、どちらも「素晴らしい一言で、画面から溢れる圧倒的なまでの読者が、根拠のないハッタリ」と、画面から感じる圧力の差についての誇りが、燃れないですね。一方の『デビルマン』は、ストーリーそのものが圧巻でした。あれほどに考えられた物語は、凄くないでしょうか。また、終わってない作品でいうと、『ベルゼク』や『クワットラ』辺りも好きですね。もともと人間を諷刺的視るが、他人から、おもしろいよと褒められたのを認めて、それこそ1か月に1冊読むかどうかなんです。

好きなアニメ作品ってありますか？

渡辺 『あしのジョー』1970年やガンバの冒険(1975年)などですね。比較的最近だと、『D.E.A.T.H.N.O.T.E.』(2006年)もおもしろかったです。でもやっぱり好きなもの、という話の作品が中心で、長く続いている『ガンダム』シリーズも、第一作目の機動戦士ガンダム(1979年)が一番好きです。今は、あとこれはおもしろさがあるが、台詞がとにかく好き。まあ、あとこれは高野(由美)さんの作中、マてに言うことで、感想は笑拍手もないのに、それを鑑賞者に納得させるだけの記得力がある。これも大きな魅力を感じます。

渡辺さんについて、漫画、アニメと関わって来たわけですが、他に書評やゲームを扱っているものはありますか？

渡辺 私の趣味は、ゲームがメインですね。あと映画は結構な感じで観てます。

ちなみにこれまで一番お気に入りのゲームってありますか？

渡辺 一番というのはいずれしてですね。R.G.で言えば、『ドラゴンクエストシリーズ』の第一作(1986年)、II『悪魔の神々』(1987年)、III『そして伝説へ…』(1988年)の出来てを、キキヲゲーで言えば、『同級生』(1992年)やこの世の果てを走る少年少女YUNO(1996年)が最もおもしろいと思います。映画だと、2つしかありません。私はエンターテインメント作品が好きなので、2000年宇宙の旅(1988年)や遊星からの物体X(1988年)、インディ・ジョーンズシリーズ(1981〜2008年)、バックトゥーザフューチャーシリーズ(1985〜1989年)、ブレードランナー(1982年)、エイリアンシリーズ

(1979年〜1998年)辺りが好きですね。

キキヲジャーナルのお仕事をされる上で、今後挑戦してみたいジャンルや方向性などはありますか？

渡辺 前にもどこかで語ったのですが、個人的にライイトな作風が好きなので、いわゆる「正統派魔法少女」をやってみたいですね。作品でいえば、『魔法のステイファンシララ』(1998年)が好きだったので、『美少女戦士セーラームーン』シリーズ(1982〜1999年)や『プリキア』シリーズ(2004〜2011年)現在在放中)のよきに、女の子が敵と戦うというコンセプトではなく、もっとテクノロジー魔法少女に挑戦してみたいです。私が携わった中では、『ナイスウィッチ小夜子』や『ガンガルト』(2002〜2005年)と、まじかるカン(2005年)がわりと2007年の近い作品だったので、残念ながらどちらもキキヲジャーナルのみで、本誌には関われなかったですね。

最後に本書を購入いただいたファンの方々にメッセージをいただけてますでしょうか？

渡辺 どんな仕事にも言えることだと思いますが、アニメ業界を目標するなら、継続する例えはキキヲジャーナルの仕事でも、デザイナーセンスに恵まれた人は、自分の中に数多くいらしゃいことが大事だと思います。例えば、他人に使われやすい人間になること、自分が大事に思っている人、とそうではない人に分かれているわけです。その法則をなかに考えたいと、突如思えること、一緒に仕事をしたいかどうかだと思います。共同作業は人と人の繋がりから大事ですから、「あの人は頼みやすい」とか、「いつも気分よくしてくれる人」は、たかさんの仕事に恵まれていると思うんです。逆に「デザイナーを大幅に任せない」とか「連絡が取れないな」と、仕事の進捗がどうなるかというときに、悪い時のある人は、ちゃんと働いた技術を持っていると敬遠されがちになります。一言で言うと、エータとして、様々な方がいますが、自分の探求心を満足させることが大事。お金の問題ではないというのにもよります。今の時代、ネットや同人な作品を発する場は、いろいろあります。でも、モノ作りを仕事にしたいのであれば、どういった技術を持って通れません。その際、求められるのは、作品の完成度と、期間内で仕上げることの方です。どちらもが欠けては仕事として成立しません。アニメ業界を志している若い方は、ぜひ「使われやすい人」になること、あとは諦めず、キキヲとどろどろと続けられることが大事だと思います。

ありがとうございました。

# AKIO WATANABE ANIMATION DESIGNWORKS

BAKEMONOGATARI

THE WORLD GOD ONLY KNOWS

PRETTY RHYTHM AURORA DREAM

STARSHIP GIRL YAMAMOTO YEHKO

THE SOUL TAKER

NURSE WITCH KOMIHI-CHAN MAJKARUTE

MAGICAL KANAN



## 渡辺明夫アニメーションデザインワークス

2012年5月5日 初版発行

イラスト・文  
渡辺明夫

ピンナップイラスト  
作画：渡辺明夫/仕上：久保木裕一

構成・執筆  
株式会社プラスオン

執筆  
田口 渡

装丁・本文デザイン  
宮下祐一 [imagecabinet]

企画・編集  
神宮司剛史

企画協力  
串田 誠

協力 (50音順)  
エイベックス・エンタテインメント株式会社  
株式会社IMAGICA TV  
株式会社編歌社  
ジェネオン・ユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社  
株式会社小学館集英社プロダクション  
株式会社タカラトミー  
株式会社電の子プロダクション  
ヨーコプロジェクト

Special Thanks  
新房昭之

発行人  
原田 修

編集人  
串田 誠

発行所  
株式会社一迅社  
〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成徳ビル8F  
編集部 03-5312-6132 営業部 03-5312-6150

印刷・製本  
大日本印刷株式会社

- 本書の一部または全部を転載・複製・複製することをお断りします。
- 装丁・乱丁は当社にてお取替えします。
- 定価はカバーに表示してあります。
- 本書の内容に関するお問い合わせは、一切受け付けしておりません。

Printed in Japan  
ISBN978-4-7580-1258-4

©西尾維新/講談社・アニプレックス・シャフト  
©若木実高/小学館・嵐とし林樹けいぞう・テレビ東京  
©TOMY / syn Sophia / テレビ東京 / PRA製作委員会  
©金明輝・赤石沢貴士・角川書店/ヨーコプロジェクト・テレビ大板  
©タツノコプロ/「The SoulTaker」製作委員会・WOWOW  
©STP・タツノコプロ/むぎむぎ団  
©2004 Terios / まじかるカンパ制作委員会

©一迅社

本書のコピー、スキャン、デジタル化などの無断複製は、著作権上の例外を待たせられています。  
本書を代行編集などの第三者に提供してスキャンやデジタル化をすることは、個人や家庭内の利用  
に限るものであっても著作権法上認められておりません。